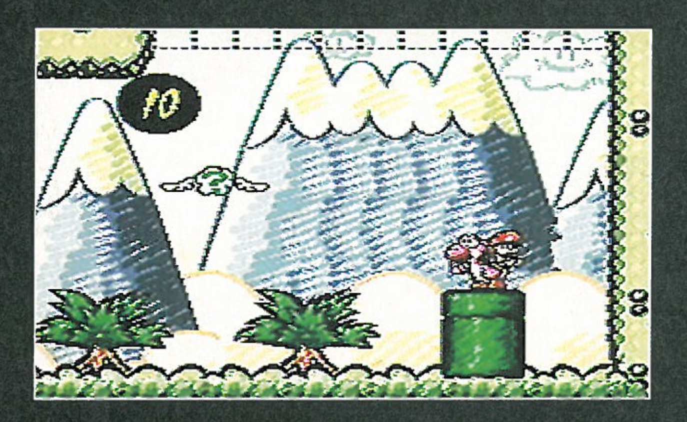


Año II • Enero de 1996 • 500 Ptas.
Nº 10
ÚLTIMA
GENERACIÓN
GoldStar
JAGUAR
ATARI
Las cifras del videojuego
Dónde, cómo y qué comprar en el mercado español de consolas
00010
8 413042 152668


ÚLT
IMA



Un mercado de futuro

Cuando nos planteamos la elaboración de un amplio reportaje sobre la evolución del sector del videojuego desde el mes de septiembre de 1991 (fecha en la que ERBE puso a la venta en España la consola portátil Game Boy), hasta el 31 de diciembre de 1995 (una vez contabilizados los resultados de ventas de la campaña de Navidad, el mercado habrá demostrado su capacidad para aceptar los nuevos formatos, y se podrá analizar el comportamiento de los usuarios de soportes de 16 bits), entendimos que afrontábamos una tarea compleja, puesto que los datos enfrentados de las distintas compañías impedirían el rigor y la eficacia del propio trabajo. A pesar de ello, pensamos que era el momento de que nuestros lectores accediesen a un nivel de información hasta ahora vedado. La curiosidad del usuario de consolas es elevada, y merecía por ello que se le presentasen cifras de ventas, márgenes de beneficios, cuotas de mercado, opiniones de las personas sobre las que descansa el sector, estereotipos del videojuego que no se ajustan a la realidad...

El resultado final ha deparado grandes sorpresas. Bien es cierto que las cifras bailan en boca de personas con intereses contrapuestos, que todos afirman vender más que sus competidores; pero sumando y dividiendo, buscando el justo medio y eliminando los extremos, se obtienen conclusiones que van más allá de las frías cifras. A las preguntas de **ÚLTIMA** respondieron los responsables de las compañías distribuidoras, pero también aquellos que venden, desde todos los rincones de nuestro país, los juegos y consolas que otros fabrican. Acuden a nuestras páginas filiales con sellos oficiales, pero también importadores paralelos, usuarios desengañados o jugadores en busca de respuesta ante los cambios que se producen en el mercado.

Se pueden extraer varias conclusiones, instamos al lector a obtener las suyas propias, pero las personas que hemos elaborado este reportaje nos quedamos con tres. Algo ha cambiado en las compañías, un *rictus* de madurez envuelve las palabras de sus responsables, no existe ya la sinrazón de respuestas amparadas en el "porque yo lo digo" y la arrogancia de antaño se ha transformado en análisis sereno de un mercado que les ha cambiado la euforia por moderación, pero también por esperanza ante lo que queda por hacer. El comprador de consolas es más selectivo, más docto, apenas se deja impresionar por cifras grandilocuentes; la alegría a la hora de consumir, ante la falta de dinero y los precios que presenta este mercado, les ha aportado un barniz de escepticismo sabio: quieren ver y tocar antes de creer. Y de la suma de las dos anteriores, aparece la conclusión más positiva: todos hemos crecido (distribuidores, usuarios, prensa y tiendas). El videojuego se ha especializado y el sentido común impera en un sector que posee, que nadie lo dude, un futuro esperanzador.

SUMARIO



Presidente
JOSE ANTONIO GARCÍA DELGADO
Director General
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial
DAVID AMO
Director de Arte
SANTIAGO LORENZO
Subdirector
JOSE LUIS SANZ

Diseño y maquetación
OSCAR LÓPEZ
FERNANDO SENDINO
Producción
Asesoria técnica gráfica
Redacción y colaboradores
JAVIER S. FERNÁNDEZ
CARLOS BALLESTER
GONZALO HERRERO
JESÚS UMBRÍA (FOTOGRAFÍA)
PEDRO J. MARTÍN DE LOS SANTOS
(ILUSTRACIÓN DE PORTADA)
Publicidad
USÚE ABURTO
Administración
JOSE ANTONIO SANTIAGO

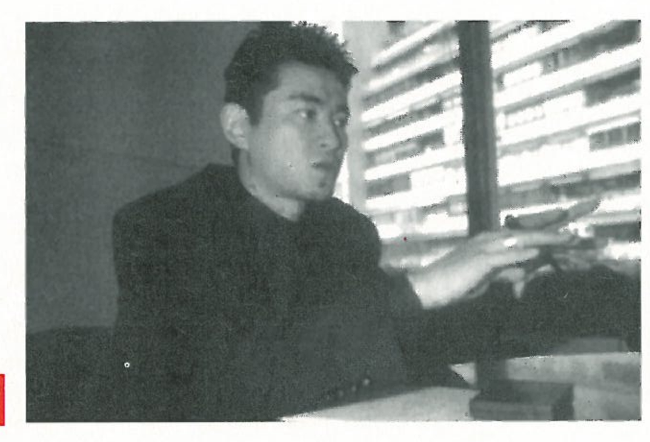
EDITA
MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLÓGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 91 - 803.21.42
FOTOMECÁNICA
SISTEMAS DE INTEGRACIÓN
IMPRESIÓN
ROTEDIC
DISTRIBUCIÓN
LOGIPRESS

DEPÓSITO LEGAL: M-5456-1995
ISSN: 1135-4135

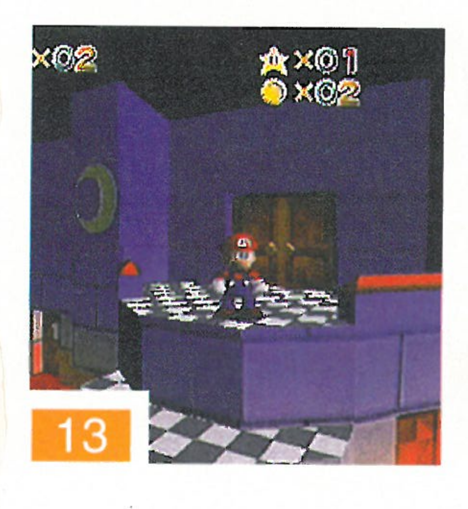
MV EDITORES



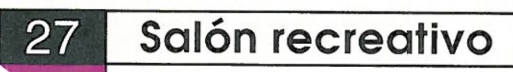




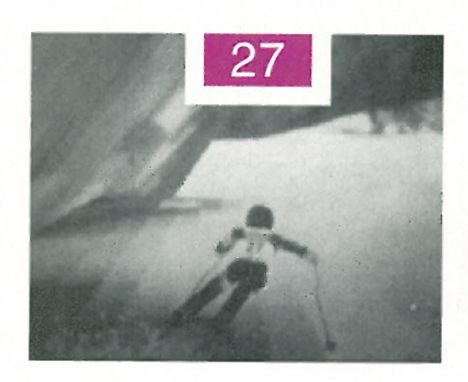
SUMARIO











Virtual i-Glasses La aventura del 3D



La filial de la compañía ESCOM AG instalada en Alemania, Virtual Products GmbH, ha adquirido en exclusiva la distribución del innovador periférico desarrollado por los norteamericanos de Virtual i-O, las gafas de realidad virtual.

Este nuevo producto, bautizado en nuestro país como "Gafas-i", nace enfocado, principalmente, hacia el mundo del ocio electrónico con la recreación de escenarios virtuales para videojuegos, si bien muestra excelentes prestaciones en campos tan dispares como son el de la arquitectura y la medicina.

Ya existe numeroso software en PC y películas realizados bajo este formato 3D. Las Gafas-i ofrecen salida directa tanto a TV como a vídeos y consolas, haciendo las veces de minimonitor, gracias a su pequeño peso (380 gramos).

Se han suscrito diversos acuerdos con compañías del peso de Sony, Sega y Nintendo que garantizan la exclusividad de las Gafas-i en sus respectivas máquinas. El periférico fue puesto a la venta en Europa el pasado mes de septiembre y durante el próximo año se distribuiran más de 15.000 unidades. En primer lugar se lanzará el paquete para Amiga, cuyo precio será inferior al que presentará el de PC. Existen rumores sobre el interés mostrado por Sony en este sistema que, según fuentes bien informadas, podría traducirse en un inminente desarrollo de software específico para su Playstation.



Noticias

Baja el precio de la 3DO

La compañía Goldstar anunció recientemente una importante bajada del precio de su consola, la 3DO, en el mercado estadounidense. La atractiva oferta de la que disfrutarán los usuarios del otro lado del Atlántico incluye, además de la consola, dos control pad y dos juegos: FIFA International Soccer y Shockwave, ambos de EA. El precio de todo el paquete será de 199 dólares (unas 25.000 pesetas aproximadamente).

Sin embargo, los españoles tendremos que seguir pagando la escalofriante cifra de 70.000 pesetas por idéntico producto. Esperemos que esta iniciativa llegue pronto a oídos de los responsables de la compañía en España.


SEGA the
GAME is NEVER
Over.


Ya
hay
pena
de
muerte


VIRTUA
COP








SEGA
SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL

Time Warner ya forma parte del Dream Team

Nintendo®

Time Warner Interactive, compañía con más de dos décadas en el mundo del desarrollo de videojuegos y autora de títulos como el *Pong* para Spectrum o, más recientemente, la conversión del clásico de Sega *Virtua Racing* para Saturn, se une al grupo de empresas que ya han suscrito acuerdos con Nintendo para el desarrollo de software en Nintendo Ultra 64.

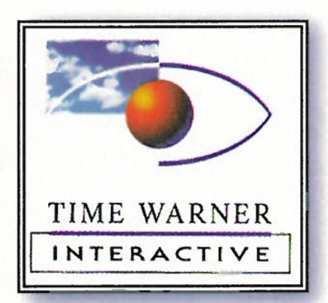
En este sentido, Time Warner ya está trabajando en lo que será su primer desarrollo para la futura consola: el simulador de hockey *Wayne Gretzky 3D Hockey*. El programa será la versión de la máquina arcade que actualmente está desarrollando la propia Time Warner y que estará disponible en los centros de entretenimiento durante la primavera de 1996.

El programa cuenta con la licencia oficial de la NHL (National Hockey League) y se estima que la versión para Ultra 64 podrá estar lista para comercializarse unos meses después de la versión arcade, aproximadamente, para finales de este año.

Para subirse al carro de los nuevos programas, presenta gráficos renderizados, explotando las posibilidades del hardware de Ultra 64 en este sentido, a la vez que posibilita gran variedad de ángulos diferentes desde los que seguir el juego. Durante todo el desarrollo del programa ha estado participando en tareas de asesoramiento (incluso se digitalizaron sus movimientos con el fin de reproducir con la mayor grado de fidelidad posible el comportamiento de los jugadores), el cuatro veces campeón de la Stanley Cup, **Wayne Gretzky**.

Poco a poco, el número de compañías licenciatarias de Nintendo Ultra 64 va aumentando cuando ya se conoce la fecha definitiva de su lanzamiento: abril de este año en japón. Europa, por el momento, puede esperar.





Noticias

FIFA International Soccer para Nintendo Ultra 64

Al margen del acuerdo suscrito entre ambas compañías, Electronic Arts ya tiene fecha para el lanzamiento de FIFA International Soccer: primavera de este año.

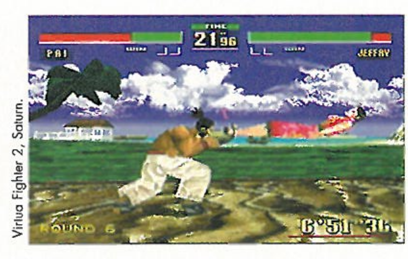
Ultra 64 con Netscape en Internet

Nintendo ha firmado un acuerdo con Netscape Communications Corp., compañía creadora del software de Internet World Wide Web Navigator, para el desarrollo de un servicio de Internet que permitirá a los propietarios de Nintendo Ultra 64 operar con juegos vía modem. Se desconoce el coste del periférico y el servicio de conexión y llamadas.

Virtua Fighter 2 enloquece Japón



Virtua Fighter 2, Saturn.



Virtua Fighter 2, Saturn.

Saturn es noticia por dos motivos: la traslación, por fín, de uno de los juegos clásicos del género de la conducción, y por las ventas que comienzan a barajarse de *Virtua Fighter 2* en su primer mes en japón.

El primero, *Hard Drivin*, es un desarrollo original de Atari para recreativas y que basa su concepto en circuitos cuya disposición permiten efectuar conducciones acrobáticas o de velocidad a la vez. Materializado con polígonos planos en sus primeras versiones (Atari Lynx, Súper Nintendo, Mega Drive o PC y Amiga), Saturn espera recibir una plasmación gráfica mucho más acorde con las normas actuales. Es decir, mapeados de texturas y una mayor cantidad de elementos decorativos.

Por su parte, *Virtua Fighter 2*, que salió a la venta en las tiendas japonesas el pasado 1 de Diciembre, logró vender en dos días cerca de 200.000 unidades. El agotado fue total, y Sega espera llegar al millón y medio de unidades durante los primeros días del presente mes.

Recordad que fue *Virtua Fighter* el argumento principal de compra que inclinó al público japonés hace un año por la compra masiva de Saturn en una proporción de tres a uno. En este momento, ese mismo ratio se ha posicionado (gracias al lanzamiento simultaneo de *Virtua Cop*, *Sega Rally* y *Virtua Fighter 2*) en un porcentaje de 4,7 Saturn por cada PlayStation vendida.

En España se está produciendo un efecto parecido después de dos meses, octubre y noviembre, de mayores ventas de PlayStation.



Hard Drivin, Saturn.

Noticias

Jaguar no tiene buena salud.

De todos es conocido (lo hemos dicho algunas veces en nuestras páginas) la facilidad de Atari para crear soportes que acaban por convertirse en clásicos mientras, lamentablemente, no son apoyados como fuera preciso.

En este momento, y según confiesan algunos empleados de la compañía, numerosos integrantes de los equipos de desarrollo de Jaguar están emigrando a PC.

*El mismísimo **John Mathieson**, padre de la Jaguar, parece haber terminado sus días al frente del proyecto Jaguar 2, lo que supondría el abandono total de una consola que tenía su fecha de lanzamiento prevista para el verano.*

El rumor, como siempre, es la antesala de la noticia.

SEGA the GAME is NEVER Over.

Miles de jóvenes, sufrirán malos tratos en su propia casa













PlayStation, y a bailar en Área Beethoven

Durante estas navidades tendrá lugar en una conocida sala de Barcelona una iniciativa ciertamente interesante. La discoteca *light* Área Beethoven (no se expende alcohol ni tabaco), en colaboración con Sony y la tienda especializada en videojuegos Radical Jokers, celebrarán una fiesta durante la cual los jóvenes asistentes tendrán la posibilidad de probar y disfrutar de PlayStation. Tal evento comenzó el pasado día 15 de diciembre y se alargará hasta el 6 de enero. Entre las principales actividades que se llevarán a cabo, destaca la disputa de diversos campeonatos, utilizando para ello los títulos más importantes de PlayStation, tales como *Mortal Kombat 3*, *Wipe Out*, *Extreme Games*, *Tekken* o *Destruction Derby*. El expositor de juego estará conectado directamente a la pantalla y al equipo de sonido de la sala, lo que favorece la espectacularidad de las pruebas. Todos los participantes optarán al sorteo de una consola Sony PlayStation, que tendrá lugar el día 6 de enero, y los vencedores de los campeonatos serán obsequiados con diferentes regalos ofrecidos por la tienda Radical Jokers.





Con el fin de asegurarse el éxito de asistencia, la organización ha distribuido 15.000 invitaciones entre diversos colegios de la Ciudad Condal y, asimismo, ha llevado a cabo varias actuaciones publicitarias.

ÚLTIMA GENERACIÓN también estará presente en esta iniciativa, ofreciendo una suscripción por un año al vencedor del concurso.

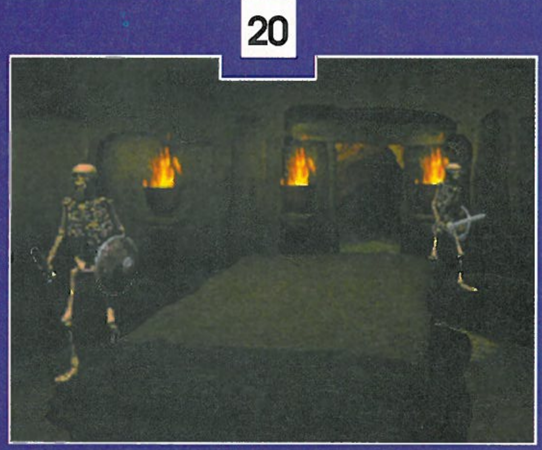


Esta es, sin duda, una gran oportunidad para que todos los grandes aficionados a los videojuegos puedan conocer la máquina de Sony. Si te interesa, la discoteca Área Beethoven se encuentra situada en la calle Beethoven, nº 15, de Barcelona, y abre sus puertas los viernes, sábados, domingos, festivos y vísperas, de 18:00 a 21:30 horas.

versión beta

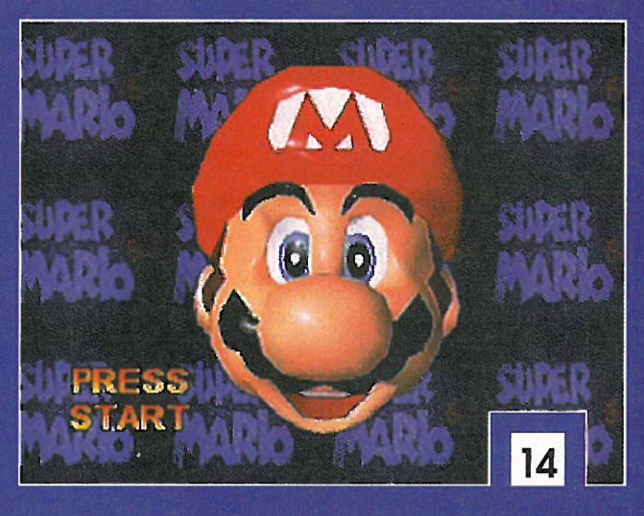


20





24



14



26

Super Mario 64

por J. Luis Sanz

Nombre original : Super Mario 64
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Nintendo
Programación : Interno
Soporte : Cartucho

La feria Shoshinkai, celebrada el pasado mes de noviembre en Japón, ha servido para hacer evidentes ciertos rumores claramente expuestos en números anteriores desde las páginas de nuestra revista. El primer dato importante es que Nintendo 64 (alias Nintendo Ultra 64 en Estados Unidos y Europa) tiene asignada su fecha de lanzamiento aproximada en Japón para el sábado 21 de abril de 1996. Es decir, junio o septiembre del mismo año en las estanterías españolas. El aplazamiento vuelve a exigir un esfuerzo por parte de una gran mayoría de usuarios que, en estos momentos, ya comienzan a plantearse la compra de una consola de 32 bits.

Además de poderse contemplar el aspecto real de la máquina y las características técnicas oficiales, junto con algunos títulos que en su mayoría se encontraban en fase de desarrollo, sólo fue posible jugar con *Super Mario 64* y *Kirby Bowl 64*. Lógica combinación que tiene un punto de coherencia si vemos la trayectoria seguida por la compañía a lo largo de los años: siempre acompañó el lanzamiento de una máquina con un programa de su mascota.

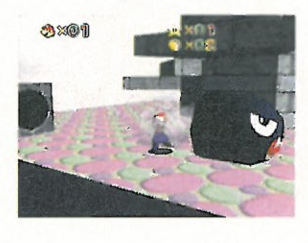
De todos modos, sería un buen ejercicio preguntarles a los responsables de Nintendo por un par de juegos llamados *Killer Instinct* y *Cruis'n USA*. El primero de ellos



Mario y su mundo

Presentar dudas acerca de la calidad gráfica de Super Mario 64 es difícil en estos momentos. Por las imágenes, parece impresionante e igual que las primeras versiones de 8 y 16 bits.





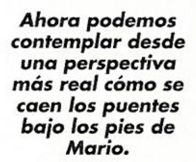












Ahora podemos contemplar desde una perspectiva más real cómo se caen los puentes bajo los pies de Mario.

obra de Rareware y el segundo de Williams.

Como estaba anunciado, *Super Mario 64* tenía todas las papeletas para ser puesto en la calle con la "máquina maravillosa", como la califican sus creadores, y demostrar de alguna manera las increíbles posibilidades que tanto deben, por necesidad, diferencarla del resto.

Para la ocasión, y por primera vez en su ya larga vida, Mario se engalana con las maneras propias del nuevo sector, de la nueva generación, y crea todo su universo de fantasía alrededor de un bicho llamado polígono con mapeado de texturas. La costumbre del lugar.

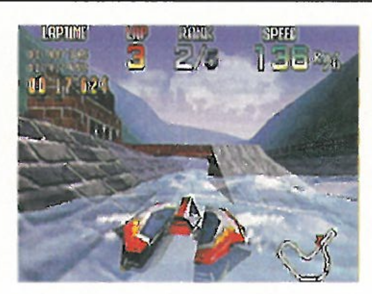
En beneficio de sus admiradores (entre los que me incluyo), Nintendo y Shigeru Miyamoto han rendido un homenaje exacto a las viejas aventuras para NES, recreando un plataformas que se juega con las mismas artimañas, contra los mismos enemigos y en parajes de corte exacto, aunque variados, fundamentalmente, en sus puntos de vista. Por tanto, más de lo mismo: Bowser, plantas carnívoras, fantasmas vergonzosos, rampas, tortugas, caparazones, monedas, estrellas y bigotudos protagonistas.

Sin querer emocionar a los lectores con falsas promesas (las imágenes que os mostramos son estáticas, aunque existe un vídeo confidencial del cartucho), lo cierto es que en el ánimo de Nintendo ha estado siempre conseguir una reproducción exacta de la saga existente para sus anteriores máquinas.

Desde los *Super Mario Bros 1*, *2* y *3* de NES, verdaderos pioneros y obras clásicas que deben estar en la

Wave Race

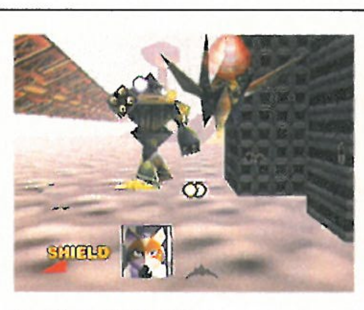
Nintendo ha obviado hacer inicialmente F-Zero para no incurrir en un plagio general de sus clásicos de Súper Nintendo, pero ha cambiado lo justo para ofrecer un gracioso simulador que tiene algún que otro don original. Wave Race desarrolla su acción en canales acuosos por los que nos deslizamos, generando agradecidos escenarios de la misma manera que cualquier simulador de última generación.





Star Fox 64

Nintendo se une de nuevo a Argonaut (creadores del chip Super FX) y revive en la nueva máquina un clásico para Súper Nintendo, Star Fox, pero sin incluir chip alguno que lo potencie. De esta manera, y desde sus inicios en 1993, el programa completa un proceso particular de evolución, incluyendo los clásicos polígonos rellenos de texturas y un par de vistas para recorrer cada fase.





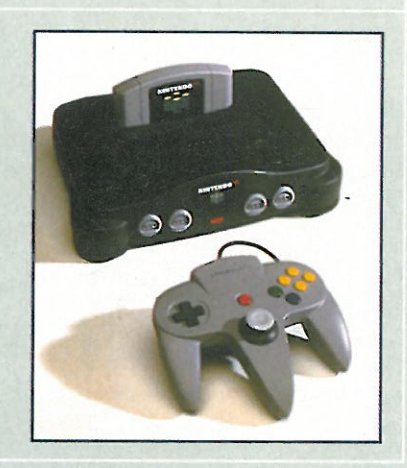


Impresiones de una feria

Después de muchos meses de rumores, falsas esperanzas y, sobre todo, palabras de la compañía instando a no comprar nuevas consolas y esperar la llegada de la suya para evitar un descalabro evidente, Nintendo 64 ya tiene su fecha de lanzamiento en Japón estimada para el mes de abril de este año, 17 meses después de que lo hicieran Saturn y PlayStation. Un tiempo suficiente para hacer evidentes las diferencias técnicas.

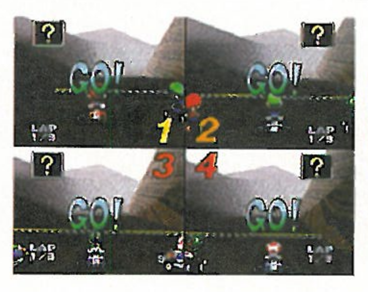
En la feria, por lo menos, tuvimos acceso a las dimensiones reales de la consola, que serán más o menos iguales que las de una PlayStation: 260x190x73 mm.

Lo que parece claro es que Nintendo, por los intensos rumores levantados en la feria, sabe de las limitaciones del soporte cartucho como garantía de futuro. La aparición de un sistema de gran almacenamiento, que pueda alcanzar velocidades parecidas a las de un CD de séxtuple velocidad, parece destinado para finales del presente año. Nintendo tendrá que dar la razón a un sector que se mueve por evidentes motivos comerciales de pérdidas y ganancias.



Super Mario Kart R

La reencarnación del gran clásico de Súper Nintendo que incorporaba DSP y todo estará presente en los primeros meses de vida de la consola. Se podrán jugar con cuatro usuarios a la vez sin necesidad de cables ni similares, como ya ocurría en el Street Racer de Ubi para Súper Nintendo. Super Mario Kart R se olvida del modo 7 y retoma las técnicas de polígonos y texturas. ¡Cómo mandan los cánones!





Buggie Boogie

Sin más referencias que un par de pantallas animadas de un vehículo extraño poco podemos afirmar de este nuevo desarrollo que combina dos géneros de legendaria tradición: las carreras y los disparos. A la usanza de un Rock'n Roll Racing, sobresale por la definición de las texturas y los elementos que aparecen en los escenarios. Además, los coches se transforman en complejas bestias.





Pilot Wings 64

Enésimo conocido de la parroquia Nintendo. Un producto de calidad que nunca aprovechó su tirón para vender bochornosas secuelas y que en Ultra 64 tiene su especial punto de apoyo para potenciar el espectáculo. Desarrollado por Paradigm Simulation, también retoma el camino de los polígonos por segundo para cautivar a los que aún recuerdan su maravillosa esencia.







Mario castiga a Bowser agarrándole de la cola, como Wolf en Virtua Fighter.



Mario nadando.



Descenso libre.



En su nueva aventura, Mario puede ejecutar prácticamente las mismas acciones que en resto de juegos de la saga. A la derecha, volando.



Bajo el agua, contra el submarino de Bowser.

colección de cualquier usuario inquieto, hasta los *Super Mario World 1* y *2*, alias *Yoshi's Island*, o los *Super Mario Land 1*, *2* y *3*, con Wario al mando, todos son ejercicios perfectos de jugabilidad que pronuncian a un comprador por un sistema u otro. A diferencia de otras mascotas, que han surtido a sus incondicionales con entregas completamente exactas, Mario es diferente en ese aspecto y, por ello, la confianza en *Super Mario 64* nos ciega en algunos momentos.

A priori, el programa está realizado con las técnicas clásicas que podríamos encontrar en un *Lemmings 3D* de PlayStation o un *Bug* de Saturn: polígonos de cierto mérito con muchas texturas rodeando el invento.

Super Mario 64 genera de igual manera los escenarios, pero alternado las texturas con agradecidos *gouraud shading* que permiten efectos de iluminación más complejos. Mario es un ejemplo de este método de diseñar gráficos.



Mr. Hiroshi Yamauchi

El máximo responsable de Nintendo Japón habló en una rueda de prensa ofrecida durante la feria Shoshinkai Show sobre su nueva máquina, que no aparecerá en el mercado japonés hasta el mes de abril. Entre las palabras que utilizó para convencernos de las maravillas de su consola, os extractamos lo más interesante.

• "Parecerá que estoy fanfarroneando, pero cuando Super Mario 64 esté acabado para ser puesto a la venta el próximo 21 de abril, será, con diferencia, el mejor videojuego de la historia."

• "Los usuarios que hayan podido disfrutar de la versión SNES de Super Mario Kart y lo hagan después con la de Nintendo 64, podrán percibir con claridad la diferencia que existe entre éste y el resto de sistemas."

• "Mucha gente, incluidos los críticos, han perdido el verdadero punto de vista que hace un videojuego especial. El valor de un programa se demuestra en su alta calidad y en el cariño puesto en el acabado de su realización."

• "Anteponer la cantidad a la calidad es un grave error, como lo demostró la caída del mercado estadounidense hace doce años. Los usuarios son sofisticados y rehusan los títulos repetitivos."

• "El mercado debe estar guiado por el software, pero cuando hablas de una nueva generación de máquinas, estás hablando solamente de hardware. Los usuarios quieren juegos creativos e innovadores que les ofrezcan una experiencia y diversión que nunca han experimentado anteriormente. Por eso, no tiene sentido hablar de lo que se ha llamado próxima generación de consolas."

• "En Nintendo ofrecemos a los desarrolladores la posibilidad de alimentar nuestros sistemas con ideas revolucionarias. Sin estos cambios, no hay futuro para los videojuegos."

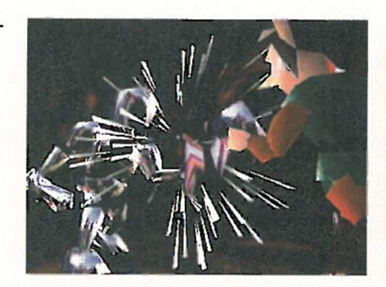
Si comparamos las imágenes que os mostramos con las de cualquier juego antes comentado, las diferencias son sensiblemente pequeñas. Donde creemos que estará la diferencia (si es posible asegurar tal ventaja), es en la definición de los objetos al ampliarse y la suavidad de todos los procesos de animación.

Como es conocido por todos, el juego se distribuirá en cartuchos, el terrible soporte que muchos denostan pero que Nintendo defiende. En la feria, sin embargo, se rumoreaba sobre el lanzamiento, para finales de este año, de un lector de discos para jugar con *The Legend of Zelda* (parece que el futuro *Final Fantasy VII* necesitará del mismo soporte).

Si *Super Mario 64* responde a las espectativas, las diferencias tecnológicas con el resto de máquinas quedarán en evidencia, de lo contrario surgirán dudas sobre el Proyecto Realidad.

The Legend of Zelda

No sabemos muy bien si la evolución del gran clásico de Shigeru Miyamoto para NES y Súper Nintendo será un acierto o un programa totalmente prescindible. De los 8 a los 16 bits mejoró, fundamentalmente por la calidad gráfica y el chip de sonido de Sony. Con el tema de los polígonos es difícil cuantificar su evolución: su escaso porcentaje de realización no da para muchas elucubraciones.





Kirby Bowl 64

Hal Laboratories, con la estricta supervisión de Nintendo, está desarrollando la versión de un nuevo clásico (por el personaje) de SNES: Kirby's Tee Shoot. Se trata de un juego de golf con Kirby como pelota que recorre campos particularmente complicados. Efectos de gouraud shading y texturas para recubrir un complejo mundo de colores pastel. Como todos, jugable.






SI QUIERES TENER
HOY
EL MAYOR SURTIDO DE VIDEOJUEGOS
SI QUIERES JUGAR
MAÑANA
CON UN MILLON DE POLIGONOS
TU QUIERES GOLDSTAR 3DO
Goldstar 3DO te da hoy la mayor potencia disponible: **32 bits.** Y mañana, con un simple cartucho de expansión, te dará el doble de potencia: **64 bits.** Tecnología M2, algo que no puede darte ninguna otra consola.
Si no quieres quedarte a medias. Si no quieres volver a tirar la consola, igual que hiciste con las de 8 y 16 bits, que no te engañen, cómprate ya una Goldstar 3DO. Cualquier otra acabarás tirándola.
Goldstar 3DO, la única consola que no se te quedará pequeña.
Y de regalo
FIFA SOCCER
GOLDSTAR 3DO MULTIMEDIA
5 SISTEMAS EN 1
CD Juegos
CD Video
CD Audio
CD Photo
CD Graphics (Karaoke)
Incluída tarjeta de memoria para guardar tus partidas favoritas.
GoldStar
GOLDSTAR ESPAÑA. AV. EUROPA, 21 28100 ALCOBENDAS (MADRID) TEL: (34-1) 661 63 32, FAX: (34-1) 661 64 54
SI TIENES 130 PTS./DIA. YA TIENES TU CONSOLA 3DO
GOLDSTAR TE LA FINANCIA Y TE DA UN VALE PARA QUE LO CANJEES EN CUALQUIER TIENDA
Nombre del Padre: D.N.I. del Padre:
Dirección: Ciudad: Tel:
Envía estos datos por fax o por correo o simplemente llama al Departamento de Atención al Cliente (Sr. Muriel) y dáselos por teléfono (91- 661 63 32)

Chronicles of the Sword

Nombre original : Chronicles of the Sword
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Psygnosis
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

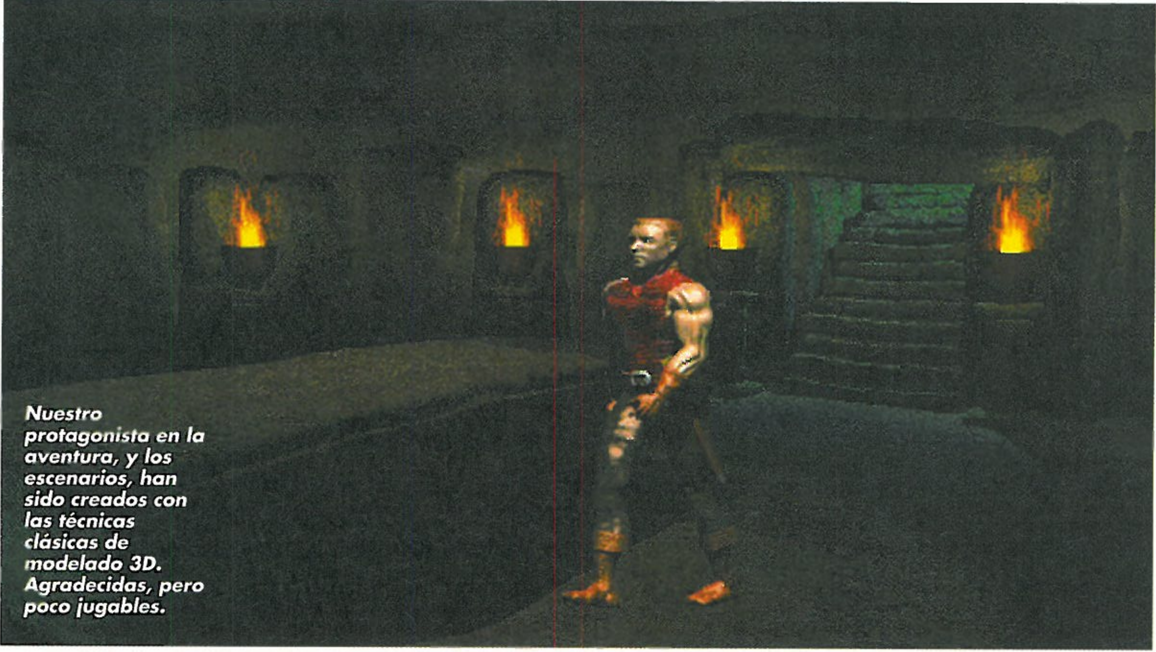
por Gonzalo Herrero

Ocurrió con los 16 bits el mismo fenómeno que en la actualidad se está produciendo en las consolas de 32.

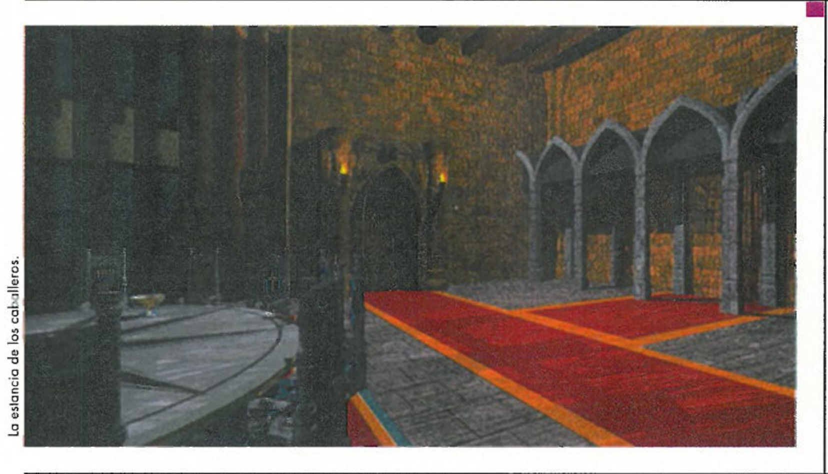
Así, con los soportes que almacenaban los programas en limitados cartuchos de silicio, la calidad gráfica consistía en repetir grandes bloques, a modo de supercaracteres, y repetirlos para crear escenarios más complejos. Cualquier ejemplo, como *Sonic*, *Mario* o un *Legend of Zelda* de Súper Nintendo es suficientemente ilustrativo.



Enemigos ciertamente siniestros.

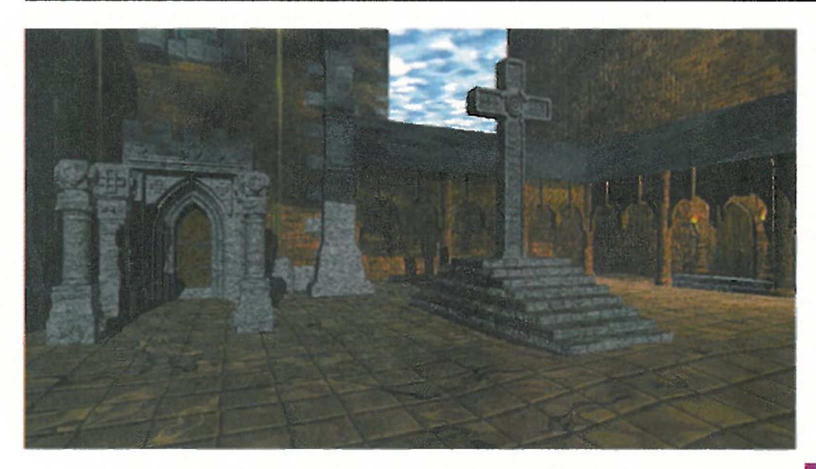


Nuestro protagonista en la aventura, y los escenarios, han sido creados con las técnicas clásicas de modelado 3D. Agradecidas, pero poco jugables.


La estancia de los caballeros.


En las catacumbas.


El salón del trono.




La composición arquitectonica de los escenarios ha sido tomada de los viejos castillos ingleses del medievo.

Con la inclusión del CD y sus magníficas cifras de almacenamiento, los programadores se lanzaron a utilizar todas las artimañas necesarias para recrear complicados diseños: la entrada de los ordenadores y los programas 3D complicaron la existencia en muchos casos y negaron la diversión con títulos muy cuidados pero ausentes de vida. Baste recordar cualquier *7th Guest*, clásico, pero reiteradamente estático y poco jugable, o un *Myst* con animaciones perdidas en pos de una calidad gráfica insuperable.

Chronicles of the Sword es un intento más de llevar el género a unos niveles gráficos parecidos, pero aumentando el factor jugabilidad con acciones menos estáticas donde aparecen formas humanas.

En el ánimo de Psygnosis parece estar la intención de cultivar en su PlayStation los géneros tradicionales de PC. Una tarea loable, pero mucho nos tememos que no cuente con la aceptación de un público que prefiere llegar y besar el santo: correr, disparar, saltar o, en su defecto, contar polígonos con mapeados de texturas.

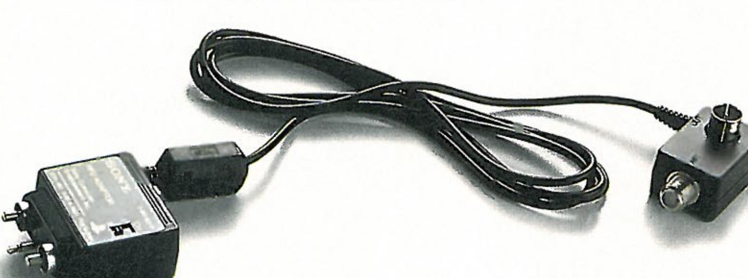
UEDARÁ INTACTA # AUNQUE TU



CONTROLLER. UN CONTROLADOR EXCEPCIONAL DE DISEÑO AERODINÁMICO Y GRAN TAMAÑO. RADICALMENTE ESTILIZADO, SUS ASAS ENCAJAN PERFECTAMENTE EN LAS MANOS PROPORCIONANDO UN ACCESO FÁCIL Y CÓMODO A LOS 4 BOTONES DE ACCIÓN. EL CONTROL MÁS FIABLE JAMÁS CREADO.



MEMORY CARD. TARJETAS DE MEMORIA PARA GRABAR Y GRABAR TUS PARTIDAS. NO NECESITAN PILAS YA QUE UTILIZAN LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA "FLASH". 64 KBYTES DE CAPACIDAD CON ALTA VELOCIDAD DE ACCESO A 10 KBYTES POR SEGUNDO.



ADAPTADOR RFU. EL ADAPTADOR QUE PERMITE LA CONEXIÓN DE PLAYSTATION A CUALQUIER TIPO DE TELEVISOR.

PORQUE PLAYSTATION TIENE TODA UNA GAMA DE PODEROSOS PERIFÉRICOS ESPERÁNDOTE. PERO TE ADVERTIMOS

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Cualquier duda que tengas sobre Playstation



…MENTE ESTALLE, TU MEMORIA …
SONY
Station
CABLE DE CONEXIÓN. EL CABLE DE CONEXIÓN PERMITE QUE DOS JUGADORES, CADA UNO CON SU PLAYSTATION Y TELEVISIÓN, JUEGUEN PARTIDAS SIMULTÁNEAS. JUEGOS MANO A MANO CON GRÁFICOS A PANTALLA COMPLETA.
SONY
PlayStation
RATÓN. UN RATÓN CON ALFOMBRILLA PARA MOVIMIENTOS MÁS VELOCES Y PRECISOS. CON DOS BOTONES PARA MÁS OPCIONES DE JUEGO.
QUE SU PODER PUEDE LEVANTARTE LA TAPA DE LA CABEZA. CD DEMO DE REGALO. (1 AÑO DE GARANTÍA)
SONY
MULTITAP. ESTE PERIFÉRICO MULTIPLICA LAS POSIBILIDADES DE JUEGO DE LA CONSOLA, PERMITIENDO JUGAR A VARIOS JUGADORES A LA VEZ.
…uedes consultarla en el Teléfono 902 102 102.
PlayStation
TM

Actua Golf

por Javier S. Fernández



Trayectoria de la bola.

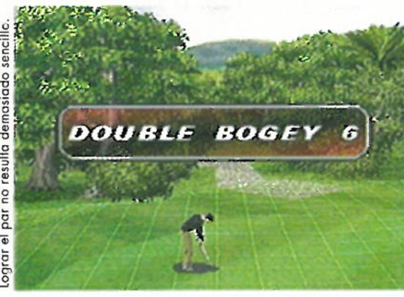
Nombre original : Actua Golf
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Gremlin Graphics
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Reproducción en miniatura del recorrido del hoyo.



Obstáculos.



Lograr el par no resulta demasiado sencillo.

Muy de tarde en tarde, surgen títulos que rompen moldes, convirtiéndose en ejemplos a seguir por el resto de compañías. Programas innovadores que hacen imposible la posterior realización de juegos similares sin ajustarse a sus características. *World Class Leader Board* fue uno de ellos. Desde su primera aparición en el magnífico Commodore 64 y tras su posterior versión para el Spectrum de Sinclair, los programadores de Acces cambiaron para siempre la forma de realizar simuladores de golf, haciendo necesario para posteriores programadores adoptar sistemas similares de juego. Existen algunos títulos de características diferentes, como el *Hole in Hole* de Súper Nintendo, pero no llegan a ofrecer el grado de realismo e interés de los juegos tipo *Leader Board*.

Los mismos programadores de Acces fueron también los encargados de crear *Links*, el clásico de golf en formato PC y el *Microsoft*

En tiempo real

La belleza y diversidad que muestran los escenarios quedan realzadas notablemente gracias a la agilísima presentación de estos en pantalla.

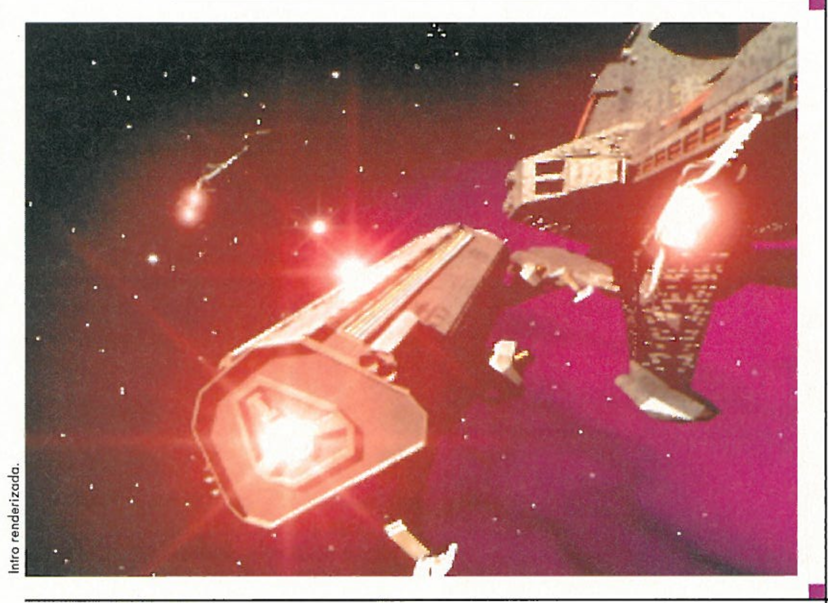


A la hora de embocar, contamos con la ayuda de una serie de líneas, a modo de cuadrícula, sobre el green, que marcan las diferentes irregularidades que presenta el terreno.

Golf, su versión para Windows. *Actua Golf* sigue estos mismos planteamientos, si bien las avanzadas técnicas poligonales utilizadas permiten la recreación del campo de juego en tiempo real, evitando el principal obstáculo con el que se encontraban todos los títulos anteriormente citados: el excesivo tiempo que el ordenador requería para generar los escenarios. Esta nueva posibilidad le le concede el punto más atractivo: la cámara ya no permanece inmóvil mientras la bola desaparece por el horizonte; en *Actua Golf* se sigue su recorrido hasta el aterrizaje.

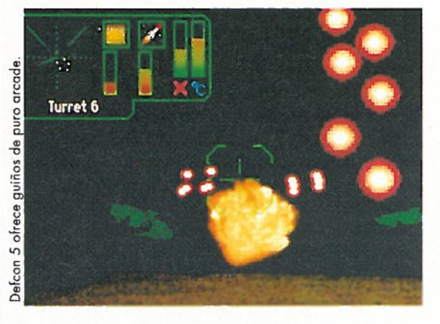
Con *Actua Golf* y su próximo *Actua Soccer*, Gremlin Graphics inaugura su nueva línea de programas deportivos bautizados con la coletilla *Actua*, de forma similar a los *Virtua* de Sega.

Defcon 5


Intro renderizada.



Pantalla de información.

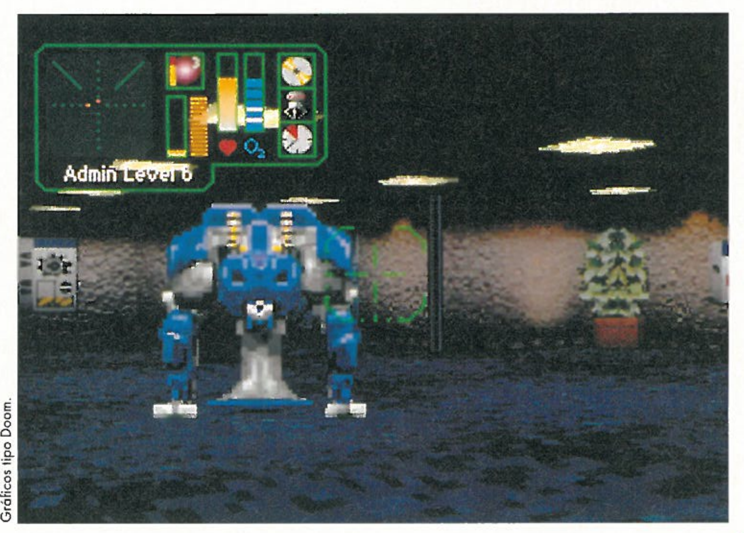


Defcon 5 ofrece guiños de puro arcade.

por Carlos Ballester

Nombre original : Defcon 5
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Psygnosis Ltd.
Programación : Interno
Soporte/megas : CD-ROM





Gráficos tipo Doom.

Psygnosis, responsable de algunos de los títulos más importantes realizados para PlaySation, recurre a un planteamiento ciertamente peculiar en su próxima producción, *Defcon 5*. Las primeras informaciones hablan de un juego con mucho de estrategia y de aventura, en el que también tienen cabida diversas fases *arcade*.

Realizado por el grupo de programación Milenium Interactive y bajo el sello de Sony Interactive, *Defcon 5* propone un ejercicio de lógica e ingenio para resolver las complejas estructuras que componen los escenarios. Para ello, se ha recurrido a una perspectiva realista en primera persona, habitual en juegos del tipo *Doom*, que incluye la posibilidad de realizar giros completos de 360 grados.

Gráficos 3D con escenas a modo de pistas y una *intro* en *Full Motion Video*, componen la parte visual de un título cuyas excelencias quedan un tanto en el aire, si recordamos la escasa suerte que juegos de estas características han tenido.

salón recreativo

SUMARIO



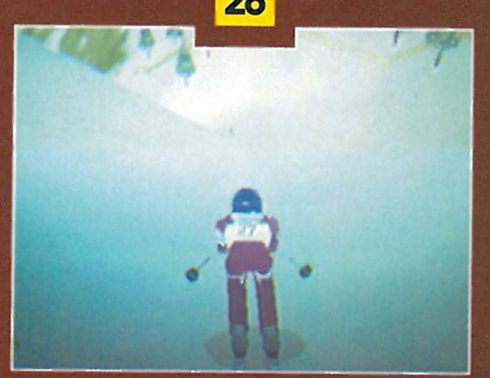


32



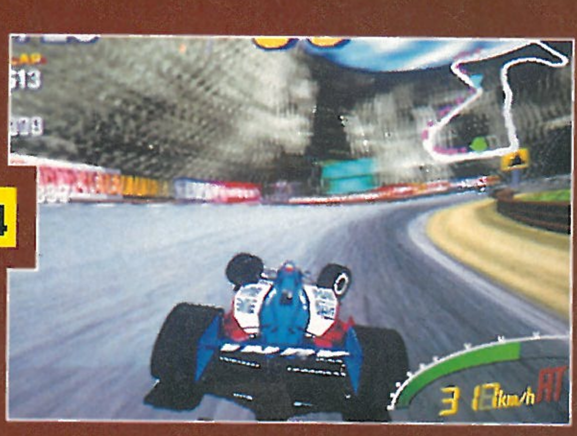


28





34



Alpine Racer

por J. Luis Sanz

Con el paso de los años, los jugueteros han decidido emular con todas sus consecuencias lo que un verdadero bebé es capaz de generar de manera consciente o involuntaria: hacer sus necesidades, expulsar gaseosas bombas o excretar abiertamente en un recipiente especialmente diseñado para ello. Un detalle que no ha gustado a algunos progenitores.

Los videojuegos también se han visto mezclados en una polémica, aunque por otro motivo: el endurecimiento de los mensajes publicitarios para captar la atención de los cada vez más talluditos usuarios. Sin embargo, esos, precisamente, son los que pueden saborear en toda su extensión un ejercicio atrevido que, para nuestra fortuna, tiene un final feliz: *Alpine Racer*, de Namco.

Un programa blanco, nítido como la nieve sobre la que nos hace correr y que recupera con un especial acierto un género tan olvidado como el esquí, potenciando el juego con los famosos polígonos.

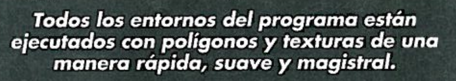
Para conseguir el perfecto resultado de espectáculo y jugabilidad, *Alpine Racer* se asienta en varios y fundamentales pilares. El primero es el mueble que lo acoge. Namco, en esas lides, tiene ejemplos de diseño espectaculares frente a su competidora Sega. *Winning Run*, con tres pantallas que envuelven al jugador, *Ridge Racer* y sus adornos de plástico (superados por *Ace Driver*) o el mismísimo *Air Combat*, con la réplica de la carlinga del










Todos los entornos del programa están ejecutados con polígonos y texturas de una manera rápida, suave y magistral.

avión. Una tradición que se pone a la altura del *Sports Fishing* de Sega y lo supera en opciones de juego con una clarividencia envidiable.

En el mueble de *Alpine Racer* el jugador adopta la misma posición que el esquiador, apoyando sus manos sobre los bastones y poniendo los pies sobre unas hipotéticas tablas que son el eje fundamental en el manejo del programa. Lo más curioso de todo es que la sensación que produce y la facilidad de manejarlo en las primeras partidas garantiza una afición instantánea.

Si alguna vez hablamos de la habilidad de Sega para desmarcarse de la tendencia general con su *Rally*, el producto que Namco nos regala ahora es un pase de pecho con maneras de verónica de muy difícil catalogación. Un alumno aventajado en talento del antiguo *Horacio Esquiador*, que calca el desarrollo del *Winter Sports* de Accolade para PC y Mega Drive (con polígonos planos por aquel entonces) y lo multiplica por mil.

Es un concepto que se vale de los nuevos sistemas gráficos para generar perfectos entornos repletos de polígonos con texturas que realzan el resultado final. Una única montaña sobre la que descienden los tres circuitos, que se cruzan para tomar diferentes desniveles con curvas más o menos cerradas. Escenarios reales que toman visos de provocación cuando la proximidad, y velocidad, de cada elemento parece sesgar la cabeza del jugador con una sensación mezcla de alucinación y riesgo.

Alpine Racer sólo cuenta con un circuito al que se le suman diferentes tramos, que corresponden a una única montaña: el trazado medio se



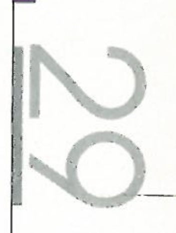
Integrado en el mueble hay un ventilador que arroja una cantidad de aire estrictamente proporcional a la velocidad que alcancemos en el descenso. Los bastones son los lógicos puntos de apoyo que permiten el resto de acciones.





Dependiendo de que la curva sea más o menos cerrada, la posición de los pies estará más o menos forzada. Los movimientos son sencillos y fáciles de controlar.





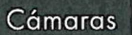
cruza con el fácil, pero tiene menos porcentaje de pendientes con respecto al difícil. La *cacofonía verbal* de las líneas anteriores se supera con unas pocas partidas (a 200 pesetas cada una).

Entre las opciones destacan sus dos modos de juego: descenso libre sin normas, salvo las lógicas de mantener la integridad física y superar los *checkpoints* para aumentar el tiempo disponible, y un segundo modo de *slalom* especial en el que lo importante, además de la habilidad necesaria, es pasar por todas las puertas como en los torneos reales.

Namco ha dado un golpe mortal a Sega (su principal antagonista en la película) en sus principios fundamentales, demostrando que es posible buscar nuevas vías de negocio olvidando, por un momento, las carreras de coches, motos o aviones. La prueba de esa teoría es *Alpine Racer*, un concepto que puede estar tranquilamente a la altura de *Sega Rally* y, en determinados casos, superarlo. Aunque sean conceptos diametralmente opuestos.

Tenemos la esperanza de verlo algún día en un soporte doméstico, lógicamente PlayStation, aunque somos conscientes de la dificultad de emular con parecido acierto el logro que supone su mueble exclusivo.

En este caso, jugar en *Alpine Racer* con las manos es más incómodo que hacerlo con los pies.



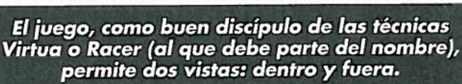











El juego, como buen discípulo de las técnicas Virtua o Racer (al que debe parte del nombre), permite dos vistas: dentro y fuera.

Virtua 2 Cop

por J. Luis Sanz

En el número pasado comentamos la versión Saturn de *Virtua Cop* y ya apuntamos la herencia directa que recibió de los diferentes clásicos del género. *Lethal Enforcer* de Konami, o los *Operation Wolf* y *Operation Thunderbolt* de Taito, fueron la antesala de una pequeña revolución en las técnicas, que consiguió aumentar el potencial de espectáculo que estos programas son capaces de ofrecer.

Sega (enfrascada en plena faena *Virtua* de polígonos que son, hoy por hoy, el único reclamo posible para atrapar el interés del usuario) ha renacido para superarse respetando las ideas que triunfaron en la entrega anterior. *Virtua Cop 2* llega con las mismas ideas y recoge, de primera mano, conceptos decididamente ya vistos en otros juegos.

Virtua Cop era estático dentro del baile espectacular de enemigos. Nos movíamos premeditadamente por el escenario, ampliando y reduciendo cada porción, dependiendo del lugar por dónde éramos atacados. El objetivo, así, pocas veces se encontraba en movimiento.

Esta característica ha sido modificada en la segunda parte: en este juego nos subimos a coches y protagonizamos espectaculares persecuciones por las calles de la ciudad (muy bien representadas), o



En el interior de un vagón de metro.

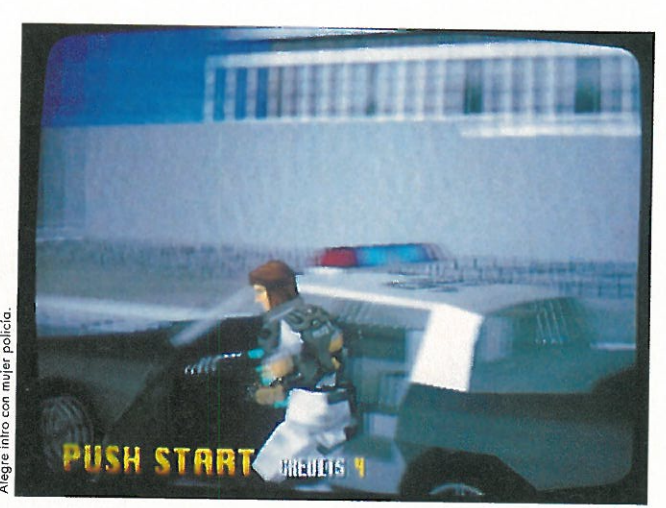


En las taquillas del metro.



La persecución en el coche tiene la virtud de complicar los disparos que efectuamos sobre nuestros enemigos. La realización es, como siempre, sorprendente.

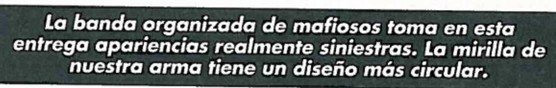

Aquí hay que elegir el camino.



Alegre intro con mujer policía.



En el metro, como en las películas.


La banda organizada de mafiosos toma en esta entrega apariencias realmente siniestras. La mirilla de nuestra arma tiene un diseño más circular.





Comienza la persecución.

montamos en el metro y recorremos medio estado. Cada fase se desarrolla en un amplio radio, lo que se agradece porque la rapidez de la acción algunas veces supera a nuestro ojo.

Una variante que aparece en esta nueva versión es la llegada de una compañera de faenas. Una opción agradecida en la *intro*, pero inútil en el juego porque, al fin y al cabo, nuestra única misión es disparar.

Por si fuera poco, Sega ha querido hacer un guiño a los clásicos y, en determinados lugares, nos permite elegir el camino a seguir, como en *Out Run* o *Net Merc*.

Virtua Cop 2 es más de lo mismo, pero hábilmente interpretado de manera diferente.



Indy 500

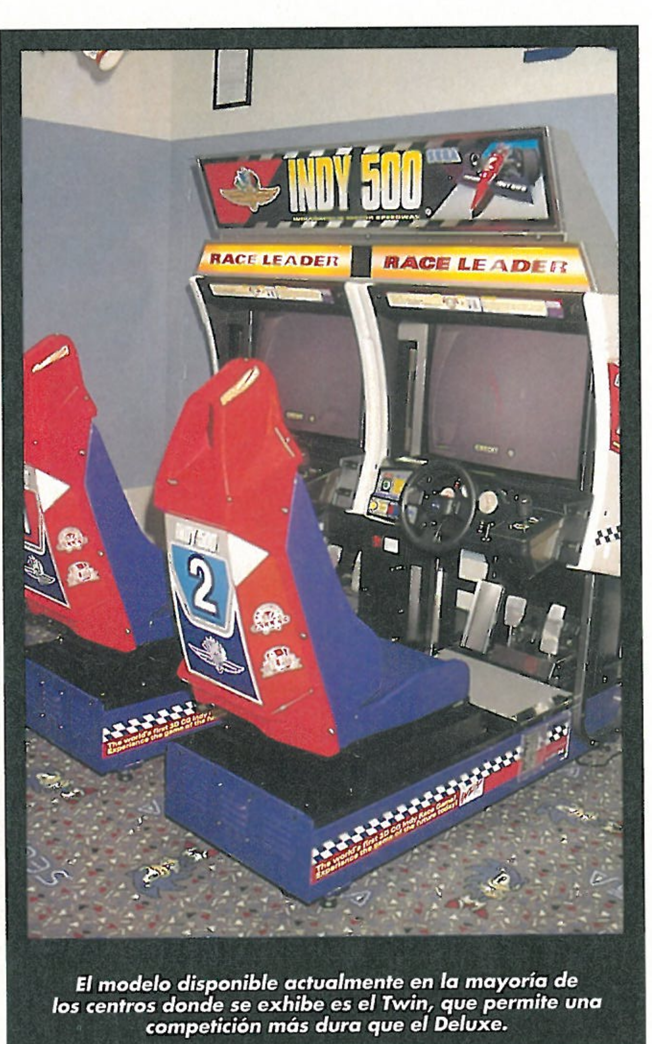
por Javier S. Fernández

La competencia es la clave de la evolución. Dos potencias que se repelen, dos polos opuestos que orientan sus esfuerzos en superar a su enemigo. Más alto, más rápido, más fuerte.

Una olimpiada tecnológica que permitió al hombre llegar a la Luna antes de lo que él mismo se imaginaba. EE.UU. creaba sin descanso fijándose en lo que la Unión Soviética realizaba: ambos mejoraron sus proyectos.

Sega y Namco, en el campo de las recreativas, están a la greña ofertando conceptos parecidos que se juegan casi de la misma manera, pero con artimañas sensiblemente opuestas.





El modelo disponible actualmente en la mayoría de los centros donde se exhibe es el Twin, que permite una competición más dura que el Deluxe.

A *Winnig Run* le salió una sombra llamada *Virtua Racing*; a *Daytona USA* un *Ridge Racer*; a *Air Combat* el *Wing War*; y a *Ace Drive* el *Indy 500*. El mismo lobo, con distinto pelaje de polígonos y texturas.

El programa tiene tres circuitos claramente diferenciados y producidos con la intención de que el jugador entre en la dinámica del juego progresivamente, sin tirones extraños. Cuenta, además, con las garantías del Model 2B (el sistema





gráfico que dió vida a juegos del calibre de *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* o *Virtua Cop 2*).

Indy 500 ofrece variadas vistas que se manejan con dos botones: *zoom in* y *zoom out*, para acercarnos o alejarnos la acción.

Las marchas manuales son fáciles de manejar, funcionan con un simple golpe de *stick*, arriba o abajo, frenando antes de entrar en cada curva y recuperando la velocidad nada más salir de ella. Su esencia es sencilla de comprender, una vez que hemos jugado con otras recreativas como *Ace Driver* o los mismísimos *Daytona USA* y *Ridge Racer*.

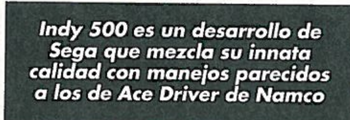
Hablar de su desarrollo es tan inútil como predecible: dar vueltas y vueltas ensimismados con la calidad y claridad gráfica marca de la casa que estos productos garantizan.

Sega ha decidido tirar de las barbas a Namco enérgicamente, sin importarle que los aficionados puedan acusarla de plagios y parecidos. La compañía japonesa es consciente de que ese mismo paso ya lo dio su competencia anteriormente.

Estamos en una guerra que tiene un claro beneficiario: el usuario. Las dos principales ofertas –al margen de los intentos de Nintendo (fallos estrepitosos), Williams y Capcom, con su réplica en el género de lucha– se perfeccionan a cada paso, superando la capacidad de asombro del mundo entero y aumentando, más si cabe, su diferencia con los sistemas domésticos; pequeños aprendices de mago que, por el momento, deben conformarse con otear desde la lejanía el espectáculo incomparable de los gráficos que generan sus mayores.






Indy 500 es un desarrollo de Sega que mezcla su innata calidad con manejos parecidos a los de Ace Driver de Namco





La posibilidad de seleccionar vistas sigue siendo una opción agradecida, que tiene en la perspectiva interior su mejor aliada.





Números atrasados

1 PLAYSTATION
SATURN
3DO
JAGUAR
NEO-GEO CD

2 La herencia de Pong
Namco: fábrica de sueños
La electrónica del ocio

3 SNK, la esencia NEO-GEO
Los primeros Videojuegos

4 MSX: El estándar olvidado
ATARI: La obra de John Matieson
Adicción: el mito se rompe

5 FER'95: algo se mueve
CD-ROM, el corazón multimedia
Saturn: 7 de Julio

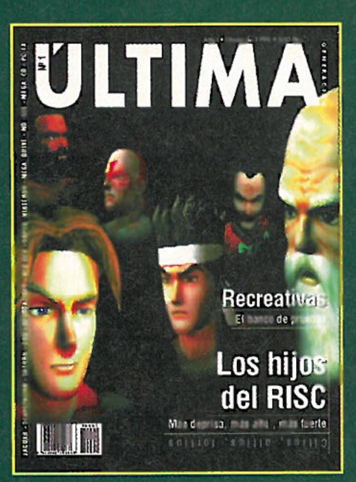
6 PHILIPS CD-i
ZX SPECTUM
ATARI LYNX

7 Sega Amusement World
MPEG

8 Virgin Interactive Entertainment
VIRTUA BOY
ULTRA 64

9 CEF Divercor
JAGUAR CD
Aquellos maravillosos cacharros

1 Marzo

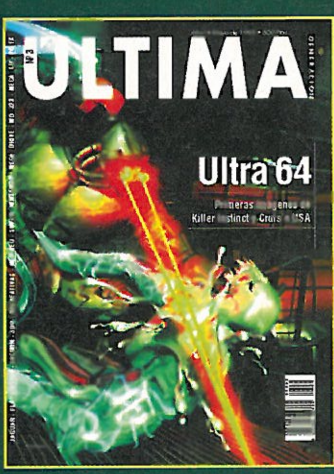


2 Abril

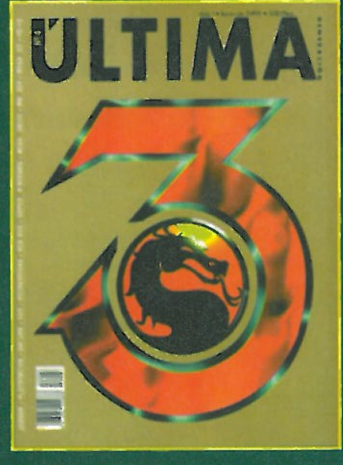


3



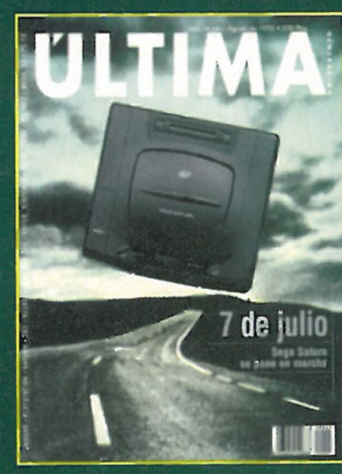


4 Junio



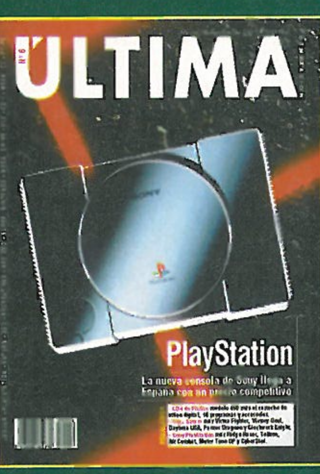
5





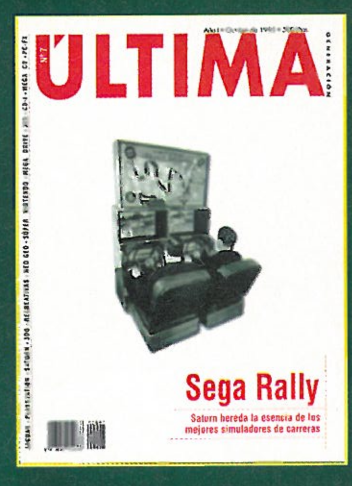
6





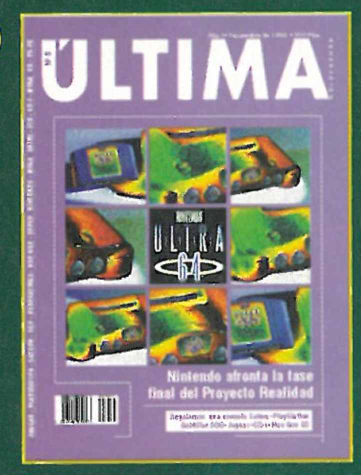
7



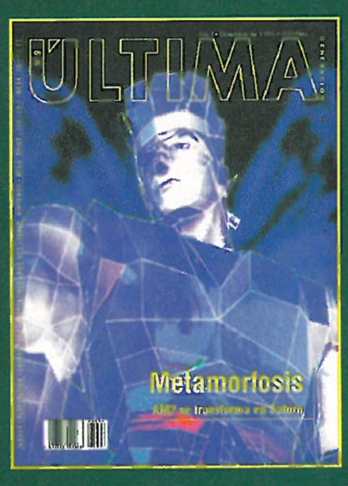


8





9 Diciembre



cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario

Envíanos este cuestionario y participa en el sorteo de un viaje para visitar la feria de videojuegos más prestigiosa de europa, el Electronic Computer Trade Show (ECTS), que se celebrará en Londres el próximo mes de abril de 1996.

El resultado del sorteo se publicará en el número de febrero, dentro de las páginas de **ÚLTIMA GENERACIÓN**.

Envía las respuestas a:

ÚLTIMA GENERACIÓN, C/ Torres Quevedo, 1 (Parque Tecnológico de Madrid). 2 Tres Cantos (Madrid). Indica en el sobre: "Cuestionario **ÚLTIMA**

Nota: sólo es válido un cuestionario por persona. Si no quieres recortar la revista, se admiten fotocopias.

Nombre ______ Fecha de nacimiento ______
Apellidos ______
Domicilio ______ C.P.: ______
Localidad ______ Provincia ______
Teléfono ______ Edad ______ Estudios o profesión ______
Consola (s) que tienes ______ ¿Cuántos videojuegos compras al mes?¿al año?___/___
¿Compras **ÚLTIMA** todos los meses? ______ ¿Compartes **ÚLTIMA** con otras personas?
¿Con cuántas?_____/_____ ¿Qué es lo que más te gusta de **ÚLTIMA**?______

¿Qué secciones te gustan más? (Valoración del 1 al 5)
- ☐ Opciones.
- ☐ Versión beta
- ☐ Salón recreativo
- ☐ Versión final
- ☐ Entrevista
- ☐ La opinión del lector
- ☐ Reportajes.

¿Qué echas en falta en **ÚLTIMA**? ______

¿En qué se distingue de las demás revistas de videojuegos? ______

¿Te sirve de referencia **ÚLTIMA** a la hora de comprarte un videojuego? ______
¿Además de **ÚLTIMA** compras alguna otra revista de videojuegos? ______
¿Tienes un PC? ______ Señala sus características:

☐ PC 286 ☐ PC 386 ☐ PC 486 ☐ Pentium ☐ CD ROM

cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario

El videojuego en España



ÚLTIMA analiza el estado del mercado a través de sus principales compañías para obtener una respuesta a la caída del sector durante los tres últimos años. Además, incluimos un completo informe para conseguir vuestra consola de nueva generación en grandes almacenes y tiendas especializadas.

1991-1995
La evolución del mercado español de consolas

La Navidad toca a su fin. Durante los últimos meses, las compañías vinculadas al mercado del videojuego han sembrado el terreno para unas fechas donde se dirime el estado del sector. Este período es, como para otros segmentos de la economía, el pulmón que nutre a esta moderna industria del ocio.

Atrás quedan los primeros años de bonanza, representados en aquel 1992 donde el consumidor acogió con extrema generosidad todo lo que se pusiera a la venta (8bits, 16 bits y portátiles); un año que sirve de referencia para entender la evolución de un mercado que, en nuestro país, ha tenido que adecuarse a unas condiciones que ya no son tan favorables. 1995 fue determinante para conocer el futuro del sector del ocio electrónico en España, para observar si la recesión que ha sufrido en los dos últimos años toca a su fin o se perpetúa; si la introducción de los nuevos soportes de 32 bits ha favorecido su estabilidad o, por el contrario, ha llegado en un momento en el que el usuario no tiene capacidad para asumir una oferta que se diversifica y, por momentos, confunde.



Los videojuegos han dejado de ser una moda. Muchas de las tiendas que trataron de aprovechar el boom de hace años cerraron sus puertas ante el declive del sector.

Una industria millonaria

Hasta el año 1991, el mercado de las consolas no se podía siquiera considerar como tal. Era un sector marginal por el que apenas luchaban compañías como Spaco, que poseía la licencia de ditribución de la NES (nacida en España en el año 1987) o Virgin-Mastertronic, que ya distribuía unidades de la Master System de Sega en 1987 y que, incluso, se adentró en el mercado de los 16 bits con la comercialización, en las Navidades de 1990, de la Mega Drive. El volumen de negocio era escaso, las unidades llegadas a nuestro país ínfimas, las redes de distribución se limitaban a las estanterías de El Corte Inglés y grandes almacenes, la publicidad televisiva no existía y sólo revistas del mercado de los ordenadores personales de 8 bits (MicroHobby y MicroManía) contaron entre sus páginas con la presencia de anuncios de consolas.

Caída del sector

Desde el año 1992, cuando se registró el mayor índice de ventas, el mercado del videojuego en España ha venido descendiendo 30 puntos anualmente (se espera que las cifras del ejercicio de 1995 arrojen una bajada similar). Según afirma José Ángel Sánchez, de Sega, el problema radica en que el usuario en la actualidad demanda unas características técnicas a las máquinas demasiado elevadas para el precio que está dispuesto a pagar por estas consolas.



"Ultra será la número uno en el segmento de los 64 bits, la próxima generación"

Rafael Martínez
(Director de Marketing de Nintendo)



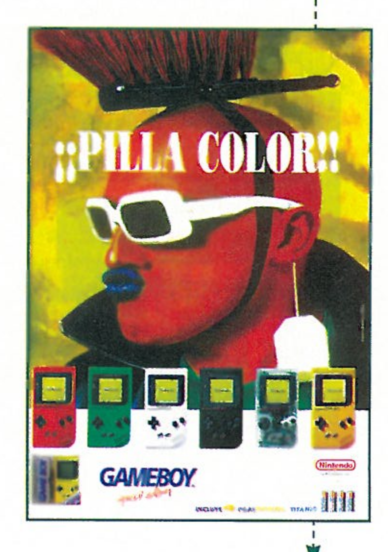
Dos hechos fundamentales cambiaron el panorama del sector del videojuego en España en 1991. ERBE, compañía distribuidora de software para 8 bits, dirigida por el hoy director general de Nintendo España, **Andrew Bagney**, obtuvo la licencia oficial para la distribución de la consola portátil Game Boy. Sega se implantó también en nuestro país, para lo cual compró Virgin Mastertronic, empresa dirigida entonces por **Paco Pastor** (que hoy conduce los intereses de la empresa británica de comunicación Pearson New Entertainment España).

Las condiciones para el crecimiento del mercado existían: los dos gigantes, Sega y Nintendo, entendieron que España debía ser un punto más en sus planes de expansión comercial y la maquinaria se puso a funcionar. Los presupuestos de *marketing* eran una realidad y las compañías buscaron vías para dar a conocer sus productos. De esta forma, y de la mano de **José Ignacio Gómez Centurión**, consejero delegado de HobbyPress, nació, en el mes de octubre, la primera revista de videojuegos para consolas en nuestro país: Hobby Consolas, con el apoyo publicitario inicial de ERBE. La promoción elegida por la publicación para potenciar sus ventas fue el regalo de 1.000 Game Boys en sus seis primeros números

Rafael Martínez opina que la rivalidad que existe entre Sega y Nintendo es beneficiosa para el mercado. Su antagonismo se demuestra incluso con referencias mutuas en las campañas publicitarias realizadas por las dos firmas.



En aquellas navidades de 1991 se vendieron muchas unidades de consolas de 8 bits. La Master System y la NES (Spaco tuvo que sufrir la aparición de innumerables clónicos de la máquina de Nintendo) funcionaron muy bien, aunque no es fácil encontrar cifras rigurosas del volumen total del mercado. Spaco afirma que, de las 700.000 consolas NES que se han vendido en España desde el año 1988 hasta el 1995, muchas fueron adquiridas en 1991 y, sobre todo, en 1992. Según fuentes ofrecidas por Nintendo, al finalizar el año se

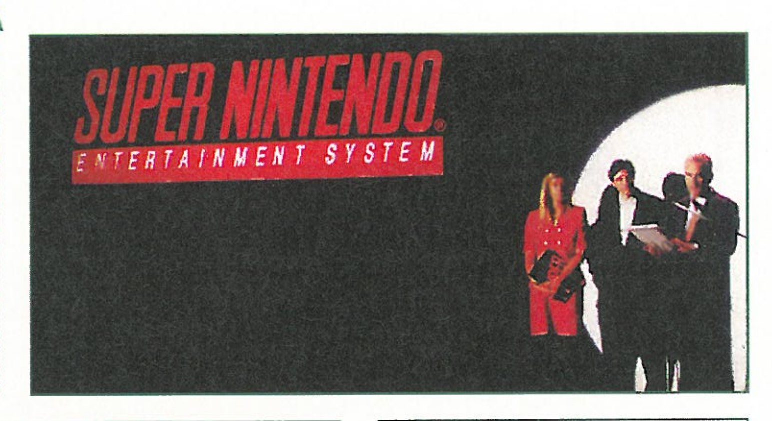




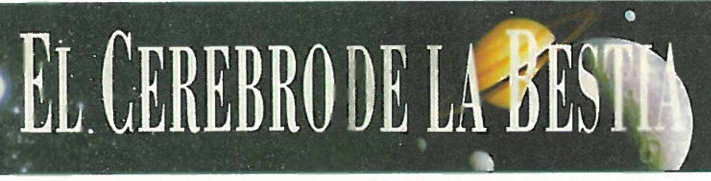
vendieron en nuestro país un total de 154.389 Game Boy y 235.688 cartuchos.

El año de las vacas gordas

Pero es 1992 el punto de referencia para adentrase en un análisis de la evolución del mercado hasta nuestros días. En la Navidad de aquel año coincidieron en las estanterías máquinas de 8 bits (NES



Súper Nintendo fue presentada oficialmente por ERBE en el mes de junio de 1992.



y Master System), consolas de 16 bits (Mega Drive y Súper Nintendo, nacida en el mes de junio de 1992) y portátiles (Game Boy y Game Gear, esta última apareció en las tiendas a finales del 91). Todas ellas contaron con el apoyo de las compañías distribuidoras, pero lo que realmente marcó aquel año, y los venideros, fue el establecimiento definitivo de de dos *modus operandi* distintos enfocados a un mismo fin: vender videojuegos. La competencia entre Sega y Nintendo (en España la última estuvo representada en los primeros años por la compañía que disfrutaba la licencia de Game Boy y Súper Nintendo, ERBE, hasta el establecimiento en 1993 de Nintendo España) ha enriquecido el mercado en el mundo. Ambas crearon una carrera de estándares, de desarrollos de cartuchos, de acopio de licencias y de captación de usuarios, que vertebró un sector que le debe a las dos el estatus que hoy disfruta. La persecución de la cuota de mercado, el intento por hacer grande el parque de consolas para que, más tarde, se llegará a la venta indiscriminada de software que las alimentase, embarcó en nuestro país a Sega y ERBE en una lucha, en muchos casos, feroz, que movió cifras escalofriantes que difícilmente se podrán recuperar.

Los datos son elocuentes y dicen que, desde aquel 1992 hasta nuestros días, el mercado ha ido cayendo un 30% por año. "Y no porque las cifras de venta del 92 no fueran reales, porque se vendió un volumen de consolas elevado, sino porque se ha ido produciendo una divergencia entre lo que el consumidor exige a un producto al comprarlo y lo que puede pagar a la hora de adquirir un sistema de videojuegos". Las palabras de **José Ángel Sánchez**, director general de Sega España, analizan uno de los problemas que, sin duda, están en la raíz del mercado actual de consolas: la desmesurada rapidez en el cambio de la tecnología y sus precios, a los que es difícil responder hoy día. Las cifras dejan claro el descenso progresivo: en el año 1992 se vendieron en España 1.018.000 consolas entre todos los sistemas; un año más tarde, 750.000; en 1994 la caída fue aún más pronunciada y se vendieron 443.000 nuevas máquinas.

La evolución del sector del software vivió una realidad distinta, aunque, en un análisis pormenorizado del comportamiento del consumo, es



Miedo en el cuerpo

Durante los ocho meses de 1992 en que Súper Nintendo realizó una atractiva campaña publicitaria en prensa y televisión, sus cifras de venta subieron tanto que llegaron a asustar a los responsables de Sega España. Rafael Martínez, product manager de la compañía, afirma que ellos siempre han realizado una publicidad mucho más elegante que la de su más directo competidor. Un incendio en el almacén de ERBE en febrero de 1993 detuvo de un modo drástico la venta de hardware y software. Sega volvió a respirar.

justo decir que la venta de cartuchos no creció en los años posteriores a aquel 1992 como el establecimiento del parque de consolas hubiera hecho prever. Las cifras facilitadas por Nintendo reflejan que el mercado de los 16 bits, y en este caso concreto el de la Súper Nintendo, se alimentó de software con moderación. Así, en 1992, se vendieron 217.000 unidades de cartuchos para dicha consola en el período comprendido entre julio y diciembre, mientras que, en todo el año 1993, el mercado asumió un total de 325.691 cartuchos; en




...150 Buenas razones más

Vive Una Aventura
SEGA



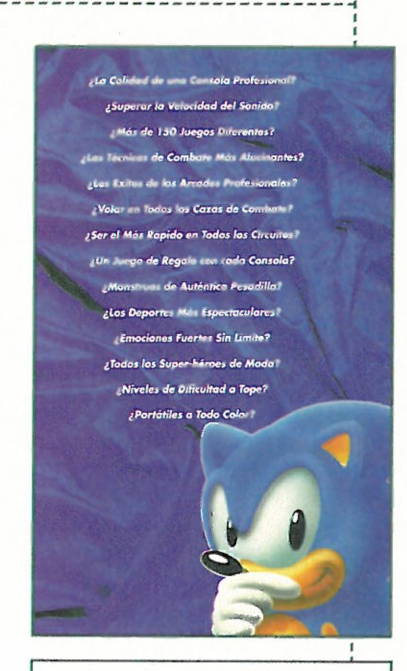
"Saturn, desde el mes de noviembre, dobla en ventas a PlayStation"

Begoña Sanz (Directora de marketing de Sega)

1994, el número de videojuegos para Súper NES vendidos por Nintendo (a los que habría que sumar los de otras compañías, aunque es complejo acceder con rigor a esos datos), se fue hasta las 230.986 unidades. El análisis es claro: no todos los que poseían una Súper Nintendo la alimentaban. "El mercado del videojuego ha bajado en su conjunto. Pero lo que me gustaría destacar son los motivos por los que lo ha hecho –explica **Rafael Martínez**, director de *marketing* de Nintendo España– ¿Ha bajado porque el videojuego es cada vez una actividad menos interesante para el consumidor? No, en absoluto. ¿Ha bajado entonces porque se están poniendo a su disposición productos difícilmente asequibles? Sí". En estas palabras se esconde una acusación a la estrategia comercial de Sega y a la llegada este año de las nuevas máquinas de 32 bits.

Pero la venta de hardware y software no es el único punto donde se refleja la crisis. En 1991, Sega España destinó un total de 450 millones de pesetas en publicidad. En la campaña de Navidad de 1992-1993, se invirtieron en el mismo concepto casi 2.000 millones de pesetas; en el 93, unos 1.500; y, en el año 1994, aproximadamente 1.000 millones. "Al final del año fiscal, habremos invertido, en 1995, unos 700 millones de pesetas en publicidad –afirma **José Ángel Sánchez**–. Las cifras de inversión se han ido reduciendo porque han de estar compensadas con el tamaño total del mercado; no tienen sentido invertir 2.000 millones en publicidad en un año en el que el videojuego va a mover 16.000 ó 17.000 millones".

Obviamente, las compañías de distribución han ido adecuando su nivel de inversión a las posibilidades reales del mercado, como demuestran también las cifras de Nintendo. La inversión en 1992 para la promoción de la Game Boy y Súper Nintendo superó los 1.000



Sega viene repitiendo los mismo argumentos de compra desde el lanzamiento de Master System.

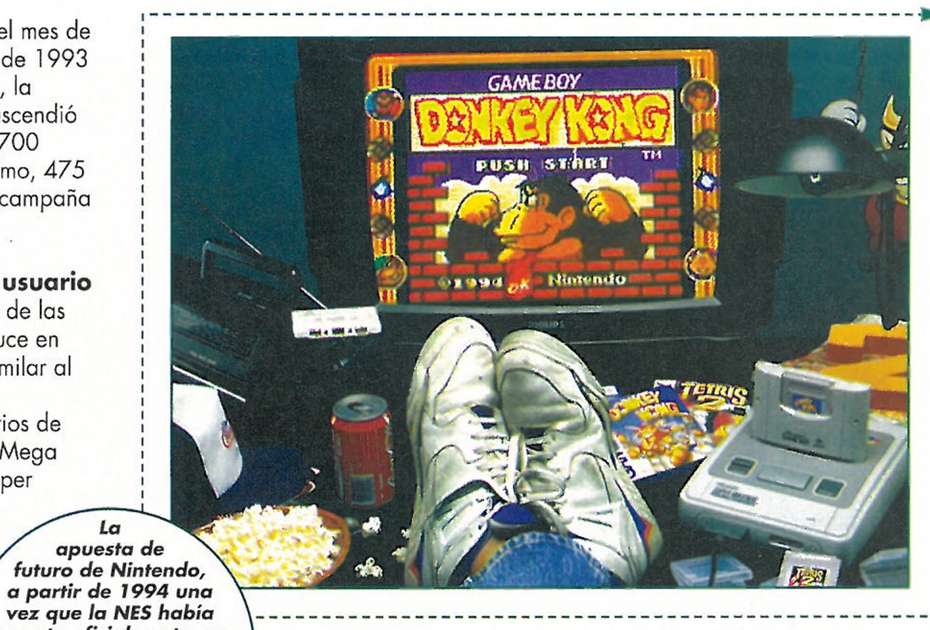
millones de pesetas. Desde el mes de septiembre hasta diciembre de 1993 (ya como Nintendo España), la publicidad de su producto ascendió a 550 millones de pesetas; 700 millones en el 94; y, por último, 475 millones de pesetas en esta campaña de Navidad.

La especialización del usuario

Paralelamente al descenso de las cifras del mercado, se produce en nuestro país un fenómeno similar al del resto del mundo: la especialización de los usuarios de consolas. "La llegada de la Mega Drive y la irrupción de la Súper Nintendo provocaron un *boom* del videojuego en el 92 que difícilmente se podrá repetir en el futuro –explica **Pedro Expósito**, dueño de Canadian Centre, tienda especializada en videojuegos de Valencia–. Actualmente, las consolas de última generación sólo vienen a consolidar un mercado selectivo, que no volverá a ser mayoritario si no se modifica a nivel mundial la política de precios". El planteamiento es similar al de muchas otras voces del sector; para **Toni Herrera**, responsable de la tienada especializada Megaplastic, la situación actual dista mucho de la que se disfrutaba en 1992: "El perfil del comprador que acude a mi tienda es el de un público entendido, crítico y exigente. En fechas como Navidad o fin de curso se aprecia más la llegada de un público publicista, que son los que se dejan llevar más por los anuncios, sobre todo de televisión".

Nadie duda a estas alturas de la evolución del usuario de consolas hacia posiciones más exigentes y entendidas, motivo por el cual las propias compañías han cambiado su publicidad para captar un usuario más adulto. "Desde 1991, y hasta prácticamente septiembre del 93, la línea de comunicación global que utilizaba Nintendo en las revistas especializadas era la información, porque era un mercado en pleno crecimiento y había un bajo nivel de conocimiento de los productos. Pensamos que en septiembre de 1993 ya existía un conocimiento más elevado por parte de los usuarios y había que inventar otro tipo de información y así lo hicimos. Ahora nuestra publicidad respira un aire atractivo y coherente; no *vendes motos*, porque el público especializado no las compra." Efectivamente, en la exposición de **Rafael Martínez**, ya no hay lugar para las modas: la gente sabe lo que quiere.

La tendencia a la baja del mercado analizada en los últimos años ha encontrado continuidad en este 1995. A la espera de los resultados de la campaña de Navidad, las cifras de ventas en fechas recientes son merecedoras de un análisis detenido. En el período comprendido entre el mes de octubre de 1994 y el mes de agosto de 1995, y según fuentes de Sega España, el número de consolas vendidas en nuestro país, en el cómputo global de todos los sistemas, ha descendido en un 33%



La apuesta de futuro de Nintendo, a partir de 1994 una vez que la NES había muerto oficialmente, se centró en Súper Nintendo y Game Boy. Los dos soportes se hicieron compatibles con el Súper Game Boy.



Fuera de juego

El parque de consolas de 8 bits, a pesar de ser bastante amplio, ya no cuenta con respaldo oficial por parte de los desarrolladores de software. Los usuarios de estos sistemas deben conformarse con títulos muy atrasados. Sega abandonó definitivamente su Master System las pasadas navidades (liquidó todas las existencias a precio de ganga en un gran almacén). Spaco, distribuidor en España de la NES, continúa comercializando algunas unidades de su máquina.

respecto al período comprendido entre octubre del 93 y agosto del 94. Según distintas fuentes, es el mercado de los 8 bits el que más ha sufrido en este tiempo, con una caída del 67%; algo lógico si tenemos en cuenta que sus días de esplendor estaban contados desde el nacimiento de soportes tecnológicamente más avanzados. El descenso es menos acentuado en las consolas de 16 bits, aunque el retroceso del 20% de unidades vendidas supone un paso atrás en las estrategias de las distintas compañías. Son curiosos, a tenor de estas cifras, los estudios internos de Sega en los que se revela que Mega Drive ha vendido un 1,1% más; mientras que Nintendo asegura que las ventas de su máquina de 16 bits son también positivas.

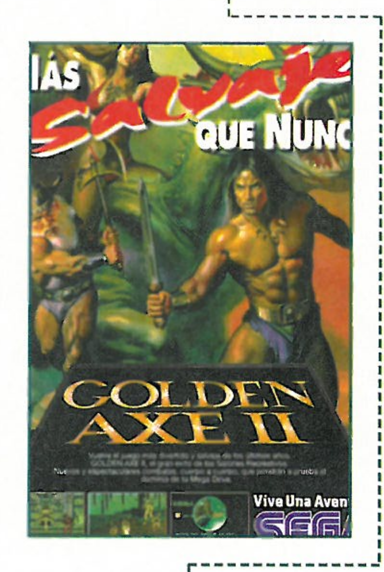
Los soportes de 32 bits

El análisis que de su llegada hacen las distintas compañías difiere en muchos puntos, aunque de las opiniones encontradas se pueden extraer lecturas muy certeras de cuál es la realidad del sector a las puertas de la campaña de Navidad. Para **Rafael Martínez**, director de *marketing* de Nintendo España, "Lejos de bajar nuestra facturación de este año, la vamos a aumentar un 20% respecto al pasado, mientras que el mercado va a descender. ¿Qué quiere decir esto?, que los que están bajando son los otros, y no hay que ser un genio para descubrirlo; es decir, Sega está claramente abandonando el segmento de los 16 bits y está potenciando, fundamentalmente, su máquina de 32 bits. Si no consiguen vender un número muy importante de unidades de Saturn, ¿qué pasa? Que, además, de no vender 16 bits, no venden portátiles y no venden 32 bits, con lo que ese hueco de consumidores que están buscando productos que comprar, no tienen oferta. Por otro lado, aparece una nueva empresa que es Sony, que pone a disposición del usuario un producto de unas características similares, al menos en el precio, a Saturn, una máquina difícilmente asequible".

Las acusaciones de Nintendo España a Sega son duras, y sus responsables consideran que ha sido precipitada la llegada de las nuevas consolas, algo lógico si tenemos en cuenta que la Ultra 64 será la última de las máquinas de nueva generación en estar disponible en las estanterías de nuestro país, que la acogerán, presumiblemente, en el mes de junio de 1996: "Ultra 64 no llegará tarde a la cita. Llegar tarde es cuando, habiendo una oportunidad de mercado, no la aprovechas; pero no salir cuando esa oportunidad no existe, no es llegar tarde, sino tomar una decisión acertada".

Distinto análisis de la situación realiza el director general de Sega España, **José Ángel Sánchez**, que prefiere contestar en primer lugar a las acusaciones vertidas sobre su compañía por distintas voces del sector, que le imputan crear una imagen derrotista del mercado para justificar así los problemas que, según esas mismas voces, atraviesa su empresa: "No entiendo exactamente la acusación. Sé que el mercado está mal, en el









"Según nuestras estimaciones, se están vendiendo diez PlayStation por cada Saturn"

Gonzalo Rico-Avello
(Consejero delegado de Arcadia Software)



"Con PlayStation hemos superado nuestras previsiones más optimistas"

María Jesús López (Gerente comercial de Sony)

sentido de que se vende menos, y está peor para quien vende una parte pequeña que para quien vende una parte grande. Nosotros representamos el 65% del mercado de los 16 bits y, aunque el sector se hace más pequeño, no perdemos cuota. Sega es una compañía que ha triunfado claramente en España desde todos los puntos de vista, en niveles de éxito muy superiores al resto de Europa, gracias a la propia eficacia de la maquinaria que se ha creado en nuestro país. Lo que se esconde en el fondo del mercado español es una cierta impotencia ante una situación de hegemonía más que declarada de Sega".

Para **José Ángel Sánchez**, la llegada de las nuevas consolas no es un problema de si son o no máquinas prematuras: "Desde mi punto de vista, se produce una paradoja en el mercado. El consumidor exige que la máquina posea unas determinadas características técnicas; es un consumidor maduro, pero la tecnología del videojuego es cara. Pide a la máquina que le ofrezca las características que le puede estar dando en este momento, por ejemplo, Saturn. El problema es la descompensación entre la curva de lo que el consumidor está dispuesto a pagar por un sistema de entretenimiento y la curva de exigencia a la máquina que quiere comprar, éstas han ido, respectivamente, descendiendo y aumentando a medida que ha ido bajando el mercado; y el mercado cae 30 puntos este año y 30 al siguiente. Llegará un momento en el que el nivel de precios de las nuevas tecnologías esté compensado con las exigencias técnicas del consumidor."

Lejos de las riñas domésticas, es importante aclarar que el videojuego español tiene un comportamiento similar al de otros países. El momento en el que se encuentra el sector en EE.UU. queda reflejado en un artículo publicado por el Wall Street Journal el 22 de noviembre: "En general, se espera que las cifras de ventas del sector del videojuego caigan un 13% respecto al 94, y que las consolas de nueva tecnología amortiguarán la caída".

Las preguntas son claras. ¿Tiene el mercado capacidad para asumir las nuevas consolas de 32 bits? ¿Ha supuesto su llegada un paso más en la caída que sufren los 16 bits? Las respuestas, sin embargo, no son consensuadas entre todas las fuerzas que convergen en el sector. Será inevitable que los nuevos soportes, tecnológicamente más desarrollados, condenen al olvido a las máquinas inferiores, aunque los plazos en que esto suceda son difíciles de precisar. Hasta entonces, los distintos estándares están llamados a convivir en un mercado donde el consumidor tienen la última palabra.

Para **Marisa Hernanz**, directora de *marketing* de Proein SA, compañía de distribución de software para ordenadores y consolas, y representante en exclusiva para España de firmas







Hobby Consolas, la revista pionera del sector, rivalizó con Súper Juegos por acaparar el mayor número de lectores. Mega Ocio combinó información de ordenadores y consolas.

como Microprose, Mindscape, SSI, Core Design, US Gold, Domark o Gametek, "actualmente, en el segmento de las consolas, nos encontramos con un mercado regido por la novedad y la innovación tecnológica. Nuevos sistemas, como Sega Saturn y PlayStation, han salido a la calle a lo largo del año 1995, y los ojos de muchos consumidores se han fijado en ellos. Sin embargo, desgraciadamente, el

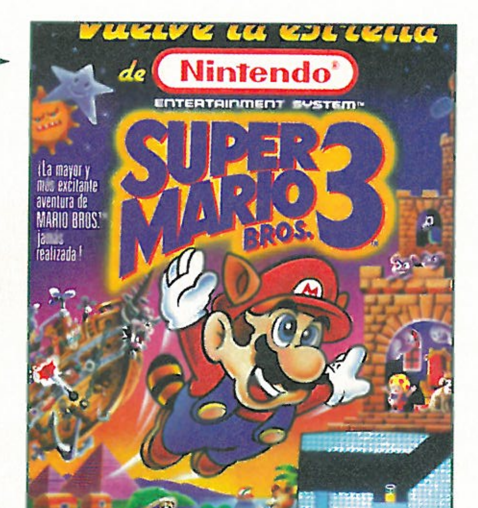
La Solución















La supuesta 'elegancia' de Nintendo quedó patente en esta campaña llevada a cabo durante el año 1994 para promocionar Donkey Kong Country. En ella arremetía contra la inutilidad de adquirir un lector CD, una ampliación de 32 bits o un potente sistema de 64 bits.

precio se ha erigido, más que nunca, como una barrera muy fuerte para la compra".

La evolución de los precios

Uno de los puntos en que todos los analistas coinciden para demostrar que el mercado de los 32 bits contará con un público más adulto y con mayor poder adquisitivo es el alto coste de la tecnología. "Desde el momento en que una máquina está por encima de las 30.000 pesetas, no se puede hablar de un mercado de masas", como explica certeramente **José Ángel Sánchez**. "Se puede hablar, sin embargo, del mantenimiento de un mercado sano, que mueva un volumen de negocio muy interesante en España, en relación con otros afines, como el de los juguetes. Lo que ha ocurrido en nuestro país es que se han vendido más de 700.000 Mega Drives hasta la fecha, pero si tenemos en cuenta que hay más de 11 millones de hogares con niños, el porcentaje es minúsculo. El mercado ha de tener un mayor desarrollo y estabilidad".

La evolución del precio del hardware y el software a lo largo

Super Mario

El bigotudo fontanero es, sin duda, uno de los personajes más carismáticos y populares de los videojuegos. Tanto es así, que Super Mario Bros. 3 es el juego que más se ha vendido en la historia de NES.
Según fuentes de Spaco, distribuidora oficial de las consolas, se calcula que en la actualidad existe en España un parque de 700.000 Nintendos (sin contar los clónicos); la mayor parte de ellas se vendieron entre los años 1991 y 1995.

de los últimos años ha sido espectacular. Aunque sean muchas las acusaciones que se vierten sobre el coste de la nueva tecnología, lo cierto es que en 1992 el *pack* de Súper Nintendo, que incluía el juego *Super Mario World*, costaba 29.990. Hoy, la Súper Nintendo, más *Super Mario All Starts*, se vende a 14.999 pesetas.

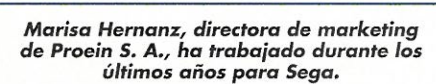
Más próximo en el tiempo está la aparición de los híbridos de Sega, sustantivo que engloba los dos periféricos de Mega Drive más controvertidos: el Mega CD y el Mega 32X. Comprar la Mega Drive con sus dos ampliadores de capacidades ascendía, en 1994, al precio de 135.000 pesetas. Hoy, un año más tarde, se pueden adquirir por 55.000. El Mega CD apareció en España en el mes de septiembre de 1993, a un precio de 49.900 pesetas, que incluía el juego *Road Avenger*. Tras sufrir innumerables críticas por haber abandonado en parte a los usuarios que apostaron por esta tecnología, **José Ángel Sánchez**, director general de Sega España, se plantea el éxito de la estratégia comercial de su compañía respecto al Mega CD: "es difícil evaluar su éxito, puesto que todavía está a la venta. En estos momentos, su precio se ha reducido considerablemente, hasta alcanzar las 19.900 pesetas; y nos hemos llevado una sorpresa. Hay mucha gente que lo está adquiriendo, obviamente porque la máquina se percibe como algo asequible. No se puede saber aún hasta dónde somos capaces de hacer una introducción fuerte del Mega CD en España". Un fenómeno similar ha sufrido el 32X, un periférico cuyo precio inicial en octubre de 1994 fue de 39.900 pesetas, y ahora se puede adquirir por 19.900. Las explicaciones de **José Ángel Sánchez** no pueden ocultar el relativo abandono de un segmento de mercado difícil de evaluar: el número de títulos aparecidos al año para ambos periféricos es ínfimo.

El día de lanzamiento de la Saturn de Sega, en el mes de julio de 1995, su precio era de 79.900 pesetas. El 29 de septiembre se puso a la venta PlayStation a 59.900 (la consola de Sega se comercializaba con un juego, *Virtua Fighter*, y la de Sony, no). En plena campaña de Navidad, el precio de Saturn, PlayStation, Goldstar 3DO y



María Jesús López opina que aquellos que en la actualidad afirman que el mercado de las consolas se encuentra en estado terminal está faltando a la verdad.





Marisa Hernanz, directora de marketing de Proein S. A., ha trabajado durante los últimos años para Sega.



No a los piratas

Virgin Interactive Entertainment se alínea con la postura de que, tarde o temprano, los precios de la nuevas máquinas deben rebajarse considerablemente si quieren llamar la atención de unos usuarios mucho más experimentados.
Mariele Isidoro (en la foto), directora general de la empresa en España, denuncia lo dolorosa que resulta la piratería en este sector, donde los productos necesitan, en algunos casos, de hasta dos años de desarrollo.

Neo Geo CD es de 59.900 pesetas. Sólo la Jaguar de Atari está por debajo de esos dígitos (29.900).

Lo que ha permanecido prácticamente inalterable a lo largo de los últimos años ha sido el precio del software, algo lógico si tenemos en cuenta que, hasta la llegada del soporte digital, todos los juegos se acogían al costoso formato de los cartuchos. Esta fue siempre la explicación que las compañías esgrimían para justificar el que un título de Mega Drive o Súper Nintendo, por ejemplo, oscilase entre las 9.000 y las 12.000 pesetas. Quizá por este motivo, cuando se anunció el nacimiento de las consolas de 32 bits, muchos se precipitaron a afirmar que sus juegos serían más asequibles, porque los CD son más baratos de producir que los cartuchos. El argumento aún no ha propiciado la bajada de precios, pero parece que será inevitable, como afirma el director general de Sega España: "La tecnología del cartucho, por definición, aboca a un precio alto. Fabricar un juego en cartucho lleva a un precio caro para el consumidor, por el coste de sus componentes y por el riesgo de la obsolescencia de los *stocks*. En la medida en que los cartuchos han de entrar en una fábrica, deben ser producidos y comprados, las compañías incurren en el riesgo de *stocks* de las partes no vendidas y deben efectuar determinadas provisiones, etcétera. Eso no se produce con los CD-ROMs, una tecnología que va a permitir abaratar los precios en breve. No hay ninguna razón para que, dentro de 12 ó 14 meses, los juegos bajo soporte CD-ROM se estén vendiendo a los precios actuales. Existe una razón hoy, bajo la creación de un parque de consolas, y en la necesidad de amortizar determinado tipo de componentes negativos en la rentabilidad que se produce al vender el hardware. La tecnología del CD-ROM es un avance sin retorno posible, porque va a permitir abaratar el software. Lo veremos en poco tiempo: los juegos bajarán a las 6.900 pesetas, 5.900, e incluso por debajo. En cuanto se cree un parque instalado de consolas que permita hacer las duplicaciones necesarias para amortizar los costes de desarrollo, el precio irá bajando".

El anuncio de la bajada es una buena notica para los usuarios de videojuegos y, aunque haya aún que esperar un tiempo para ver hechos realidad los vaticinios de Sega, lo cierto es que parece un camino sin retorno. Para **María Jesús López**, gerente comercial de Sony Computer Entertainment, "En Sony hemos hecho un gran esfuerzo por ajustar

Las compañías siempre han tratado de destacar el aspecto familiar de los videojuegos. Un anuncio de prensa de Spaco mostraba en el año 1991 el lado más amable de sentarse frente al televisor.







los precios. Así, hemos conseguido poner software a 7.900 pesetas, otros juegos a 8.700 y, los más caros, a 9.400. Nuestro software de 32 bits es ahora, en muchos casos, más barato que el de 16".

¿Quién tiene la culpa del precio de los videojuegos? En muchos casos, las críticas sobre el coste de los títulos ha recaído sobre las compañías de distribución, pero en pocas ocasiones se les ha brindado la posibilidad de explicarse. **Gonzalo Rico-Avello**, consejero delegado de Arcadia, matiza la realidad de la situación: "Depende del título. Por ejemplo, *Doom* es más caro porque incorpora el chip Super FX. Ese plus lo pagamos nosotros de origen, no es un antojo, y eso se traduce en el precio final. Para que se haga una idea, un súper ventas es aquél juego que llega a las 30.000 unidades, aunque la media está en 7.800. Además, se produce un efecto curioso: el 90% de las ventas se los llevan los juegos AAA, los mejores, y el resto, el fondo de catálogo que poseemos. Es decir, de los juegos AAA a los AA (calidad alta) no hay una relación proporcional, sino que llegan, los primeros, a vender a razón de 7 a 1. La culpa también la tiene la recesión brutal que ha sufrido nuestro país".



Chollo Games (arriba), en Madrid, y Canadian Center (abajo), en Valencia.



El futuro comienza hoy

Un nombre brilla con luz propia en la nueva configuración del mercado de las consolas en el mundo: Sony. Cuando la compañía japonesa enseñó por primera vez su nueva máquina de 32 bits, en el mes de enero de 1994, rompió la indiferencia que en los pasillos de Sega y Nintendo suscitaba su entrada en el mercado. Aquella *demo* de un *Tyranosaurio* generado por polígonos renderizados, que sirvió para demostrar la potencia de una máquina aún sin nacer, se ha convertido hoy en el germen de una fuerza que amenaza el equilibrio de

El otro mercado

Durante mucho tiempo, las compañías de software, con la complicidad en la mayoría de los casos por las revistas del sector, han querido ocultar el fenómeno de la importación paralela; la venta en tiendas especializadas de juegos que no llevan el sello oficial de las filiales españolas, porque han sido adquiridos por un particular en mercados extranjeros, especialmente el japonés. Han sido muchas las acusaciones que han recibido los importadores paralelos, y muchos los miedos que se han introducido en usuarios que tienen derecho a conocer la realidad de un fenómeno vigente en nuestro país y que se ajusta a Ley. Las tiendas especializadas (muchas de ellas no importan producto, sino que tratan directamente con importadores mayoristas, al igual que con las compañías oficiales, para distribuir un catálogo de juegos más rico) han contribuido a la llegada de muchos títulos que no poseían distribución oficial y, por lo tanto, jamás hubieran sido disfrutados por los usuarios.

Hoy se encuentran perfectamente integrados en el mercado y nutren de novedosos títulos a los *heavy consumer*, aquellas personas que más dinero invierten en videojuegos. La postura de las compañías de distribución oficial hacia la venta en nuestro mercado de producto paralelo es inflexible, a pesar de que su relación con las tiendas especializadas que lo mueven es muy buena; el enemigo, para ellos, es el importador.

Nintendo ha sido, desde sus orígenes, tremendamente crítica hacia su labor, como se refleja en las palabras de **Rafael Martínez**: "El mercado paralelo es una opción más de compra, el usuario libremente puede elegir si quiere comprar el producto en el mercado oficial o en el paralelo. Las dos ventajas que posee el mercado paralelo son que tienen los juegos antes que nadie y puede vender un producto que no se distribuya oficialmente. La segunda, todavía la puedo entender, es decir, que el usuario, no teniendo opción de encontrar un cartucho en el mercado oficial, acuda al paralelo. La primera opción creo que no merece la pena, pero no se trata de lo que yo piense, sino de lo que opinen los usuarios. Lo que critico desde el punto de vista de Nintendo es que el paralelista es un especulador, porque está comprando el cartucho a un precio tirado en el mercado japonés, lo trae a España y lo vende con un margen inhumano que paga el consumidor, aunque, insisto, es muy libre de decidir comprar un título al precio que considere oportuno; quién quiera la novedad, que la pague. Lo que más duele es que no arriesga un duro, ni corre ningún riesgo, porque el paralelista listo compra sobre pedido,



fuerzas que, durante muchos años, han mantenido los dos gigantes. La PlayStation se ha ganado el respeto de sus competidores y, lo que es más importante, el de los usuarios, que han respondido en todo el mundo a la llamada de su tecnología.

Inevitablemente, el nuevo mercado debe contar con su nombre y, aunque sería injusto olvidarse de estándares tan poderosos como la 3DO, la Jaguar, la Neo Geo CD y el CD-i de Philips, lo cierto es que estas Navidades del videojuego se entienden desde la competencia establecida entre la PlayStation y la Saturn, ante la ausencia de Ultra 64.

María Jesús López, gerente comercial de Sony Computer Entertainment, no puede ocultar su satisfacción por la acogida de PlayStation por parte de los usuarios de todo el mundo: "Sony se percibe como una compañía que está siempre en continuo desarrollo con productos de vanguardia. A nadie le es ajeno nuestro liderazgo en el sector de la electrónica de consumo. La frase *It's a Sony* resume la imagen que tenemos de cara al usuario. Estamos muy contentos con el lanzamiento de PlayStation, porque hemos superado todas nuestras previsiones. En Estados Unidos vendimos, en el primer mes, cerca de 300.000 consolas y, en Europa, 200.000". El entusiasmo de **María Jesús López** está justificado, si tenemos en cuenta que las dudas que recayeron sobre la estrategia comercial de Sony en nuestro país se han trasformado ahora en elogios, y no pocos le otorgan el cartel de favorito en la campaña de Navidad: "En España vendimos, en el primer mes, 10.000 PlayStation. Nosotros fuimos los primeros sorprendidos por el recibimiento".



Stand de Radical Jokers (arriba) en la Feria del Manga de Barcelona y Game Shop, Albacete.



Los objetivos de Sony para estas navidades son claros: hacer de su máquina la más vendida de 32 bits en nuestro país. Para su gerente comercial, el futuro se abre como un mar de posibilidades: "Quien habla



y se aprovecha de la inversión del resto de las filiales y distribuidores. Si nadie tuviera una Súper Nintendo, no se podría vender ningún juego paralelo. Si alguien no hubiera creado una demanda por los productos de Nintendo, nadie querría comprar un producto paralelo de Nintendo. Me parece un negocio especulativo, aunque, al final, es el usuario el que decide".

Javier Mabres, dueño de la tienda barcelonesa de videojuegos Radical Jockers, se defiende ante las acusaciones: "No todas son sinceras. Si no fuera por la importación paralela, habría juegos, consolas y periféricos que no podríamos disfrutar. Lo que deberían hacer las casas oficiales para cortar la importación paralela es sacar en España los juegos al mismo tiempo que en Europa, Estados Unidos o Japón, no hacerlo un año después".

Javier Tornero, empresario de Game Shop, tienda especializada en Albacete, es claro a la hora de explicar las ventajas y los inconvenientes que posee comercializar producto paralelo: "Si nos referimos sólo a consolas, los inconvenientes son innumerables (sistemas de televisión, adaptación a la red eléctrica, grandes incompatibilidades con los juegos, reparaciones, precios, etcétera). Con los videojuegos, el panorama es distinto. Indudablemente, el videojuego se consigue antes, o se convierte en una cuestión de "tenerlo o no tenerlo", porque ese título nunca ve la luz de forma oficial en España".

Obviamente, las compañías viven de sus números y estadísticas, y no pueden aceptar con buena cara el que otros vendan libremente lo que ellos comercializan una vez pagados los contratos con las empresas de desarrollo de software. Para **Mariele Isidoro**, directora general de Virgin Interactive Entertainment, "el mercado paralelo claramente perjudica a cualquier compañía española que esté lanzando a la venta productos que entran, a su vez, desde otros países. Hace ya tiempo que el usuario opta por la versión española. Esto ocurre, casi indefectiblemente, si hablamos de aventuras gráficas, rol, o cualquier otro tipo de producto en el que el lenguaje es importante. No ocurre así con arcades o juegos de plataformas, en los que el texto es mínimo y la comprensión de las voces innecesaria".

A pesar de todo, las tiendas especializadas mantienen una buena relación con las distribuidoras, debido en gran parte a que son puntos de venta con una gran fidelidad de sus clientes. Quizá por ello, y por la cantidad de producto oficial que venden, tengan el derecho a solicitar mayor atención a las grandes filiales: "Sega y Nintendo ya han tenido muchos problemas con los comercios

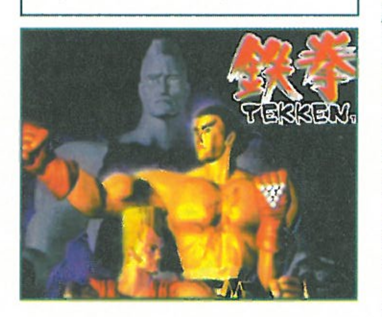
de la fragilidad del mercado, o que en este momento su estado es terminal, sabe que está faltando a la verdad. Es lógico que las máquinas de 16 bits sigan vendiendo, aunque estas Navidades puedan ser las últimas. El futuro está en los 32 bits, en la medida que anteriormente estuvo en los 16. En nuestra opinión, lo que debe decidir y convencer a los usuarios no son las máquinas, sino sus juegos". Las previsiones iniciales de venta de PlayStation eran de 20.000 unidades al finalizar el año. Tras la respuesta del mercado en octubre y noviembre, sus responsables consideran que sobrepasarán la cifra.

Sega afronta las Navidades con grandes dosis de optimismo, porque, como su director general, **José Ángel Sánchez**, afirma, "El videojuego se ha establecido en la sociedad española como un fenómeno de ocio más, como la música, el vídeo, o cualquier otro. Es irreversible, a pesar de que algunos agoreros dijeron que se trataba de un *boom*. No vamos a volver a jugar con pelotas de esparto ni muñecos de madera, porque la aplicación de la tecnología al ocio infantil, juvenil, y no tan juvenil, es un hecho". Sega es la compañía que acude este año con un mayor número de estándares a las estanterías. "Estamos poniendo toda la carne en el asador por Saturn y Pico. Hemos hecho una campaña de televisión muy impactante, basándonos en la idea de que merece la pena invertir en aquellas piezas que tienen un futuro. Estamos invirtiendo en juegos para 16 bits, títulos estrella, porque debemos respetar un parque muy extenso instalado. Esta será nuestra estrategia en los próximos años".

La gran duda que se plantea en estas Navidades es saber cuántos usuarios podrán soportar el alto coste de las nuevas máquinas de videojuegos de 32 bits. Son muchos los que anuncian que, hasta que los



El nuevo software de 32 bits supone una gran evolución respecto a los conceptos clásicos.



El otro mercado (continuación)

especializados, cuando los márgenes son bajísimos y, además, las grandes superficies (que no ofrecen atención al cliente, necesaria en este mercado), bajan a los dos días los precios, haciendo mucho daño al comercio especializado. En fechas como Navidades las distribuidoras oficiales pasan un poco de nosotros y luego, durante el año, nos vienen llorando".

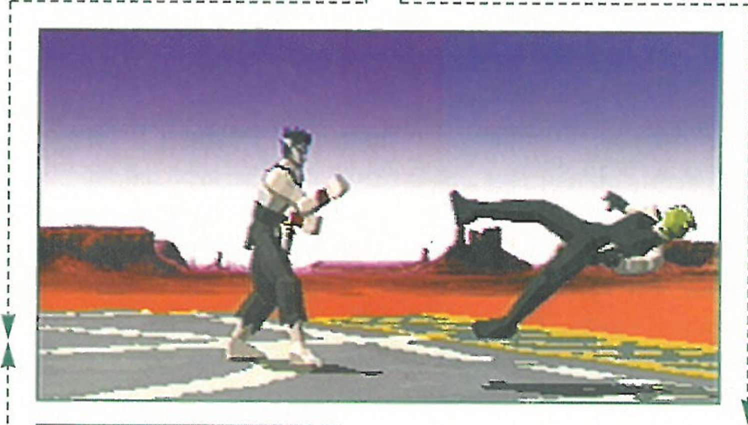
La prueba más clara de que la convivencia de ambos mercados existe son las palabras de **José Ángel Sánchez**: "No hay en Sega la sensación de tener un problema creado con el mercado paralelo. Normalmente, el precio de los videojuegos que vienen por cauces paralelos es más alto, aunque es cierto que se adelantan en el tiempo y los venden antes incluso de que esté finalizada la versión europea (PAL). Sin embargo, esto está gravando innecesariamente el juego; son pocos los que finalmente compran una versión que no sea oficial y no esté respaldada por una garantía de Sega España. En relación con las consolas, el problema ha existido porque un producto como Saturn ha salido siete u ocho meses antes en Japón que en España. El precio en Japón de la Saturn es de 34.900 yens, que en cambio real representa, más o menos, las mismas pesetas que cuesta aquí. Nosotros pensamos que es positivo para el consumidor que haya una compañía en España que respalde la compra de unos determinados videojuegos, como es el caso de Sega y, por norma general, aconsejamos comprar los productos que pasan por la filial española, porque están respaldados por una garantía".

"Respecto a la garantía de los productos de distribución paralela –apostilla **Pedro Expósito**, responsable de Canadian Centre, tienda especializada de Valencia–, no hemos tenido problemas. En la práctica, existe una garantía verbal que está funcionando muy bien".



La aceptación de las distintas tiendas especializadas del producto paralelo es un hecho y contrasta con la vehemencia de las compañías distribuidoras de software, a las que de nada le sirven las explicaciones Como deja bien claro el consejero delegado de Arcadia, **Gonzalo Rico-Avello**: "Nosotros, en este sentido, tenemos una opinión muy clara sobre el paralelo: son personas que se aprovechan del trabajo ajeno. Que no pagan lo que deben pagar por un producto que tiene sus costes de producción. Se limitan a comprar un juego en el extranjero y a comerciar con su precio y su margen de ganancia es desproporcionado. Además, no ofrece ninguna garantía sobre el producto y no hay seguridad de que, ante cualquier problema, el importador le vaya a dar una solución. Es un mero especulador".

precios se reduzcan de una forma considerable, el fenómeno tendrá una dimensión muy inferior a la que en su día tuvieron las consolas de 16 bits. El argumento es lógico y parece claro que el parque de consolas instaladas al finalizar el año será moderado. **José Ángel Sánchez** descubre los objetivos de venta de su compañía: "Sega va a vender en España, desde el 1 de julio hasta el 31 de diciembre, 20.000 Saturn. En el mes de lanzamiento vendió 4.500. Según los datos que manejamos, desde el 15 ó 20 de noviembre, Saturn está doblando a sus rivales en el *sold-out* en las tiendas, creemos que por dos motivos: la bajada de precios y la aparición de tres juegos sin comparación posible, *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop* y *Sega Rally*. Las compañías que compiten con Sega en los 32 bits van a jugar con los datos, porque España no está repitiendo el fenómeno Europeo respecto a la PlayStation, y se muestra como un mercado fiel a Sega, un mercado maduro que está valorando las facilidades multimedia de la Saturn, y la capacidad de trasladar al soporte doméstico los mismos juegos de las recreativas. Sega tiene, en relación a las consolas de 32 bits, el mismo posicionamiento privilegiado que ha tenido en los 16 bits".





Nintendo tiene claro que el 38% de la recaudación que obtengan en estas Navidades vendrá de las ventas de producto Game Boy, mientras que el 62% restante corresponderá al segmento de los 16 bits. Satisfechos con sus resultados en lo que va de ejercicio, considerán que crecerán un 20% respecto al año pasado, una cifra espectacular, de cumplirse, si tenemos en cuenta la caída generalizada del sector. Títulos como *Killer Instinct*, *Super Mario World 2: Yoshi´s Island* y *Donkey Kong Country 2* serán los títulos estrella para Súper NES. *Donkey Kong Land* será el protagonista de Game Boy. Aunque sus objetivos difieren respecto a las compañías con máquinas de 32 bits (algo lógico si consideramos que la Ultra 64, nacida ya en Japón, no llegará a España hasta al verano), **Rafael Martínez** no desaprovechan la ocasión para elaborar su quiniela: "Yo creo que, en el mercado de 32 bits, PlayStation será la primera consola y Saturn la segunda. En 64 bits, las máquinas auténticas de nueva generación, Ultra 64 será la primera; seguro. Estamos hablando de dos segmentos completamente diferentes: uno el de las máquinas de 32 bits y, el otro, la Ultra 64".

Parece que finalmente la verdadera batalla por conquistar el mercado de las nuevas consolas estas navidades se ha centrado en Saturn y PlayStation.



SATURN VS PLAYSTATION

La campaña de Navidad está marcada por la competencia de las máquinas de 32 bits para acaparar cuota de mercado. ÚLTIMA reunió en Madrid a un grupo de diez lectores para recabar su opinión respecto a los soportes y su software. Durante un día, tuvieron la oportunidad de probarlas con el fin de someterlas a juicio. Ellos decidieron que la comparación válida se limitaba a dos máquinas: Saturn y PlayStation, desestimando al resto. Este es su veredicto.



Javier Zazo
28 años

Partiendo de la base de que comprar cualquiera de las dos consolas es una decisión acertada, hay que decidirse por los juegos de cada una de ellas.

• Por gráficos y jugabilidad, el número uno sin discusión es *Sega Rally*. En un segundo plano, está *Ridge Racer*, gráficamente perfecto, pero muy alejado de *Daytona USA* en niveles de jugabilidad.

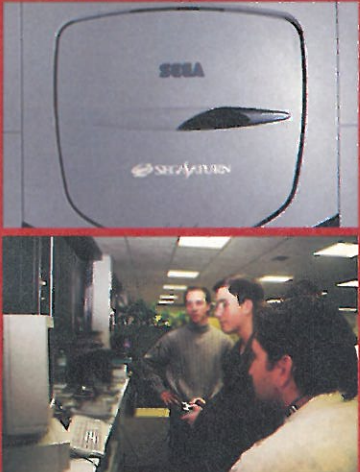
• A pesar de quedar atrás en cuanto a la definición de los luchadores, la mayor rapidez de movimientos hace más jugable a *Tekken* que a *Virtua Fighter 2*.

• Hablando individualmente, tanto *Air Combat*, como *Destruction Derby* o *Wipeout*, todos de PlayStation, adolecen de dinamismo, pese a que gráficamente sus entornos 3D los conviertan en joyas.

• *Panzer Dragoon, Clockwork Knight 1* y *2* complementan a los anteriores, junto con *Virtua Fighter 2* (pese a cierta lentitud) para motivar mi inclinación por Saturn.

• Pese a que *Wipeout, Destruction Derby* y, sobre todo, *Tekken*, me dejaron la boca abierta, mi decisión es Saturn por encima de consideraciones técnicas, básicamente, por la sensación de diversión semejante a las máquinas recreativas que insuflan sus juegos. *Sega Rally* (y su monumental opción de dos jugadores sin dos consolas) por sí sólo motiva para comprar consolas... cuesten lo que cuesten.





Jose M. Montes Mena
17 años

Una vez que he probado todos los juegos, me quedo con PlayStation. Pienso que la Saturn es un poco menos potente que la máquina de Sony, pero lo cierto es que *Sega Rally* es exacto a la recreativa. Me compraría la PlayStation porque sus juegos son buenísimos. Hasta que llegue Nintendo Ultra 64, PlayStation es la mejor.

• *Destruction Derby* (PlayStation): bueno.
• *Wipeout* (PlayStation): muy bueno.
• *Toshinden* (PlayStation): muy bueno.
• *Tekken* (PlayStation): muy bueno.
• *Ridge Racer* (PlayStation): bueno.
• *Virtua Cop* (Saturn): bueno.

Raúl Báñez Roldán
16 años

Tengo una Súper Nintendo, Atari Lynx y Game Boy, y la consola que más me ha gustado ha sido la PlayStation. Saturn me ha agradado por la variedad de juegos que tiene, pero sus acabados y gráficos dejan mucho que desear.
De Saturn los dos juegos que me han convencido son *Sega Rally* y *Daytona USA*, aunque hay muchos más que me han gustado. De PlayStation me quedo con *Ridge Racer*, que es muy real. El que más me ha divertido es *Destruction Derby*.
Sólo he probado simuladores de coches y motos.

David Hoyos Plaza
17 años

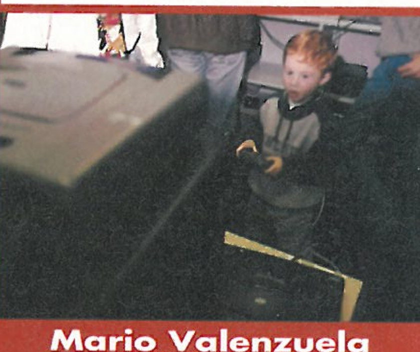
En general, pienso que la PlayStation es más potente pero sólo cuenta con las conversiones de Namco y, en cambio, Sega tiene todas sus recreativas para Saturn. Por esto, y por juegos como *Virtua Cop* o *Sega Rally*, será por lo que triunfe, si baja los precios y sigue los niveles de calidad de estos programas. Sobre la máquina prometida por Nintendo, Ultra 64, no me creo nada hasta que la vea en las tiendas y pruebe sus juegos. No me fío de *intros* o noticias infiltradas.

Enrique Osorio
15 años

Llevo jugando a los videojuegos desde los diez años. Después de probar todos los programas, he notado la terrible diferencia técnica que existe entre la PlayStation, tanto a nivel gráfico como de sonido, con el resto de consolas del mercado. En cuanto a la jugabilidad, no existen diferencias: ambas son prácticamente iguales.
Comparando juegos, *Ridge Racer* se muestra muy superior a *Daytona USA*, incluso en jugabilidad. Sin embargo, *Virtua Fighter 2*, a pesar de no ser tan espectacular como *Toshinden*, es menos lioso y bastante más jugable, eso sí, sin llegar a los niveles de *Tekken*. En juegos deportivos, Saturn tiene un catálogo más amplio y de mayor calidad que PlayStation.
En fin, me decanto más por PlayStation, porque sus juegos son los que más me han impactado gráfica y jugablemente.

Paco Osorio
29 años

Cualquiera de las dos consolas son una buena opción de compra. El factor determinante, sin duda, son los juegos. En Saturn, se nota la mano de Sega, su experiencia en el terreno de los videojuegos y recreativas, porque adorna sus productos con detalles muy agradecidos, ya sean juegos de carreras, lucha o simulación.
Me ha gustado mucho *Panzer Dragoon*, que, a pesar de ser muy sencillito, tiene una cierta originalidad (sólo le falta mayor velocidad y definición de imágenes).
PlayStation destaca en los juegos de carreras por su enorme sensación de velocidad y realismo; en los de lucha, también hay movimientos rápidos, pero sobre todo, sorprende el efecto de movimiento de la cámara en torno al escenario. En definitiva, se nota mayor perfección técnica en los juegos de PlayStation, aunque quizá le falte la experiencia de los juegos de Sega.



Mario Valenzuela
5 años

A mí me gusta más la Sega Saturn porque con el X-Men siempre gano. También me gusta el Virtua Fighter 2 porque tiene al viejo ese que pega muchas tortas y el Virtua Cop porque la pistola es muy bonita.

Juan M. Valenzuela
30 años

He tenido Spectrum, Commodore 64, Amiga y Súper Nintendo. Ahora poseo una Game Gear y una Saturn. Considero mejor máquina, técnicamente, a PlayStation, pero las sensaciones que transmiten los juegos de Saturn son más cercanos a los de recreativas. *Ridge Racer* clava las imágenes del original pero, al final, como lo importante es la jugabilidad, *Daytona USA* convence más. *Destruction Derby*, así, es muy bonito, pero poco jugable. *Sega Rally*, sin embargo, es la recreativa, sin más. *Tekken*, de PlayStation, es un gran juego y muy rápido.
En resumidas cuentas, me decanté por Saturn por su sensación final de diversión que trasmiten los juegos.
• *Virtua Cop* (Saturn): gráficamente perfecto y *zoom* buenísimo.
• *Air Combat* (PSX): gráficamente cuidado, pero los aviones se ven en la lejanía y muy pequeños.
• *Hang On GP'95* (Saturn): es una buena muestra de lo que Saturn puede hacer con el nuevo sistema de programación.
• *Virtua Fighter 2* (Saturn): transmite las sensaciones de la máquina.
• *Tekken* (PSX): el único juego de PlayStation que considero superior en jugabilidad a los *Virtua Fighter*.
• *X-Men* (Saturn): te crees que estás jugando con la máquina de Capcom. Sobre todo, divertido.
• *F-1 live Information* (Saturn): no es uno de los grandes a nivel gráfico, pero es muy divertido.
• *Toshinden* (PSX): demasiado embarullado, no sabes si golpeas o te golpean.

Miguel Ángel Hernández
16 años

Me quedo con la PlayStation. Aunque la Saturn tiene mejores juegos de recreativas, no los saben adaptar a consolas, por lo menos en comparación con las de Namco: *Tekken, Ridge Racer* o *Air Combat*. Lo peor de las dos, de todos modos, sigue siendo el precio abusivo. La Jaguar, la 3DO y la Neo Geo CD son nulas. Esperaré para comprarme la Ultra 64. Los mejores juegos para mí son, por este orden: *Ridge Racer, Sega Rally, Virtua Cop, Toshinden, Virtua Fighter 2, Tekken* y *Philosoma*.

Andrés Maeso García
27 años

Técnicamente, las dos consolas me parecen muy potentes, pero Saturn ofrece más realismo y PlayStation, más espectáculo. Ambas tienen muy buenos juegos, por lo que se reparten aciertos y errores a partes iguales. Por ejemplo, me divertí con *Tekken* más que con *Virtua Fighter 2*; como me gustó muchísimo más *Sega Rally* que *Destruction Derby*.
De todos modos, la PlayStation me sorprendió un poco más.

Tiendas especializadas y de importación

Tienda	Sega Saturn	Sony PlayStation	Goldstar 3DO
Alava — C/ Navarro Villoslada, nº 6 (detrás del Colegio Presentación de María) 01012 Vitoria-Gasteiz (Alava) Tel/fax: (945) 22.13.83 **SONIMAGEN**	Muchos años de experiencia nos otorgan el derecho de recomendar el gran surtido de juegos y consolas de vídeo-juegos del mercado Única tienda oficial Sega para Alava		
Alicante — C/Juan Carlos, nº 47 (Junto a Pza. Castelar) 03600 Elda (Alicante) Tel/fax: (96) 539.34.75 C/Bono Guarner, nº 6 (Junto a estación RENFE) 03600 Elda (Alicante) Fax: (96) 592.11.06 **START GAMES**	Saturn 64.900 pts. + Daytona + Virtual Fighter 55.990 básica.	Playstation 59.995 pts. + mando de regalo o descuento equivalente: 55.990 pts.	3DO 67.900 pts. + Fifa
Barcelona — C/ Nicaragua, nº 57-59 08029 Barcelona Tel/Fax: (93) 410.55.95 **RADICAL JOKERS**	X	Sony Playstation consola 57.000 pts. consola con dos mandos 60.900 pts. consola + 1 juego 64.000 pts. memory card 3.500 pts. raton 4.400 pts.	Panasonic 3DO F z 10consola + 1 juego 59.900 pts.
Barcelona — C/ Andrade, nº 102-TDA. 2 (junto Pza. Los Porxos) 08020 Barcelona Tel: (93) 307.95.62 **VIDEOJOKER S. P.C.**	Saturn 67.900 pts. + daytona 70900 pts.* + daytona + virtua fighter * stock limitado	Playstation super precio: 56.500 pts.	X
Barcelona — C/ Conde Borrell, nº 45 08015 Barcelona Tel/Fax: (93) 441.02.16 **RADIO ARGANY**	Saturn Lo tenemos todo: máquinas, pads, sticks, juegos, accesorios, periféricos	PlaystationLo tenemos todo: máquinas, pads, sticks, juegos, accesorios, periféricos	X
Barcelona — C/ Doctpr Fleming, nº 32 08860 Castelldefels (Barcelona) Tel: (93) 665.78.08 **CLUB JOYSTICK-JOCS**	Saturn 78.000.- Pts. + daytona + juego a elegir	P.S.X. 58.000.- Pts. y 60.000.- Pts. Con 2 pads.	X
Barcelona — Pza. Carmen, nº 14 - 16 08240 Manresa (Barcelona) Tel: (93) 872.09.99 **MEGAPLASTIC**	Saturn Juegos nacionales e importación	Playstation Últimas novedades nacionales e importación	3 DO Juegos desde 3.900.- Pts.

Con la relación de tiendas que adjuntamos, hemos intentado abrir un poco más la oferta global para comprar consolas de última generación. Recordad que este tipo de establecimientos se caracterizan por un trato al cliente más directo y cualificado que el de los grandes almacenes. En estas tiendas siempre podréis encontrar un buen consejo.

Neo Geo CD	Jaguar	16 Bits	$ Oferta Especial	% Descuentos
Muchos años de experiencia nos otorgan el derecho de recomendar el gran surtido de juegos y consolas de vídeo-juegos del mercado Única tienda oficial Sega para Alava			Nuestra mejor oferta son los precios	X
Neo Geo CD 48.900 pts. Básica 57.900 pts. + Fatal Fury 3	X	X	Cambia tu vieja consola por una de última generación. Admitimos todo tipo de consolas, accesorios y juegos. Compra tu consola. Si no estás del todo satisfecho te la cambiamos por otra, abonando la diferencia	Por la compra de un juego descuento de 1.000.-Pts. Por la compra de 2 descuento de 2.500.-Pts. Por la compra de tres descuento de 3.500.-Pts. Por la compra de 5 por descuento de 6.000.-Pts (sólo presentando revista última o la fotocopia de este anuncio)
Neo Geo CD consola + 2 mandos 50.900 pts. consola + 2 mandos + Fatal Fury 3 59.900 pts.	X	X	Bandai Playdia (consultar)	X
Neo Geo CD 58.900 pts. + fatal fury 3	X	X	Oferta especial Venta de juegos y consolas de 2ª mano	Descuento 500.- Pts. Al comprar un juego por ser socio o presentar Última
X	X	X	Ofertas varios 2 x 1 en juegos Super Nes Master System 3 x 2 en juegos Megadrive, 32x - Mega CD, Game Gear, Super Nes	X
Neo Geo CD 50.900.- Pts.	X	X	Ofertas juegos 2º mano	Descuento Si compras una consola te regalamos un pad
X	Jaguar Abonamos hasta 10.000.- Pts. por tu vieja consola Juegos desde 3.900.- Pts. Para socios de Última Generación regalo especial al hacer una compra	Super nintendo y Megadrive Ofertas especiales Juegos desde 1.900.- Pts. - nuevos y ocasión	X	X

	Sega Saturn	Sony PlayStation	Goldstar 3DO
Barcelona Pza. Granollers, nº 5 08302 Mataró (Barcelona) Tel: (93) 799.22.04 **JOCSESPLAIMATARO**	Saturn 69.900.- Pts. + daytona usa con 2º pad regalo	PSX 59.995.- pts. con memory card regalo	3 DO Juegos desde 2.900.- Pts.
Cadiz C/ Duque de Tetuán, nº 28 - 30 11300 La Línea de la Concepción (Cádiz) Tel: (956) 10.31.23 Tel Mancha en Pryca: (956) 10.51.63 **ESTABLECIMIENTOS MANCHA**	Sega Saturn 69.900.- Pts.	PSX Sony 59.900.- Pts.	X
Cantabria C/ Floranes, nº 23 39010 Santander (Cantabria) Tel: (942) 23.85.18 **GAMES CLUB**	Saturn consola + Daytona 67.900.- pts. y alta gratis en el Club de Alquiler	PSX consola + demo 59.900.- pts. y alta gratis en el Club de alquiler	3 DO consola + 2 juegos 69.000.- pts. y alta gratis en el Club de alquiler
Cantabria C/ General Díaz de Villegas, nº 6 (C/ Castilla) 39009 Santander (Cantabria) Tel: (942) 21.54.55 **ZONA ZERO**	Sega Saturn + juego de regalo 68.900.- Pts.	Playstation + CD con demostraciones jugables + Dto. de 1.000.- Pts en un juego 58.900.- pts.	X
Cordoba C/ Los Olivos, nº 6 (Santa Rosa) C/ Maestro Priego López, nº 39 (Ciudad Jardín) Tel: (957) 40.10.03 **MICRO GAMES**	SaturnSaturn + Victory Goal 59.900.- Pts. Saturn + Victory Goal + Daytona Usa 69.900.- Pts. Dragon ball, Tos hin den,... Cambio	Playstation 56.990.- Pts. Playstation + memory card 59.990.- Pts. Dragon Ball, Ridge Racer Revol, Tos hin den 2,... Cambio	3 DO Goldstar 3 DO + Fifa Soccer 56.990.- Pts. Descuento de hasta 1.000.- pts. en videojuegos 3 DO
Granada C/ Solarillo de Gracia, nº 7 18002 Granada Tel: (958) 52.03.43 C/ Fontiveros, nº 4 18006 Granada Tel: (958) 13.55.17 **MASTER GAME**	67.900.- Pts. Consola Sega Saturn + Daytona Usa + película manga + 5 cómics+ banda sonora de Bola de Dragón	56.995.- Pts. Consola Playstation + película manga + 5 cómics + banda sonora de Bola de Dragón	X
Guipuzcoa C/ Elcano, nº 4 - bajo 20004 San Sebastián (Guipuzcoa) Tel: (943) 42.11.85 **VIDEOPLAY**	Saturn 69.900.- pts. con Daytona Usa Juegos Novedades nacionales e internacionales	PSX 59.995.- pts. con cd-demos Juegos Novedades nacionales e internacionales	X
Madrid C/ Arenal, nº 8 - 1ª planta local 21 28013 Madrid Tel: (91) 523.23.93 Fax: (91) 523.24.08 **CHOLLO GAMES**	Saturn 68.900.- Pts. Con adaptador de juegos Jap/Usa	PSX 59.000.- Pts. Con 2º pad	3 DO 59.900.- Pts. Con 3 juegos (versión Jap/Usa)

Neo Geo CD	Jaguar	16 Bits	$ Oferta Especial	% Descuentos
Neo Geo consolas nuevas y usadas	X	X	Oferta especial valoramos tu consola y juegos al comprar Saturn o PSX	Descuento Juegos Saturn y PSX 5% dto.
X	X	Tenemos un gran surtido de juegos de Megadrive y Master System en liquidación	X	X
X	X	X	Oferta especial alquiler, cambio y compra de usados tanto de consolas como de pc	Descuento5% dto. a los socios del Club de alquiler
X	X	Super Nintendo + cartucho con 4 juegos + descuento de 1.000 pts en un juego: 16.450 pts Mega Drive por la compra de 2 juegos te regalamos el tercero	Game boy + juego de regalo 10.900.- Pts.	X
Neo CD 49.900.- Pts. Neo CD + F.F. 3 59.900.- Pts. Samurai Shodown 3 12.200.- Pts. Cambio	X	X	Obtendrás grandes descuentos si nos haces una reserva de tu videojuego. Para hacer una reserva basta con llamamos por teléfono.	Solicita por carta o teléfono nuestro catálogo de cambio, novedades y 2ª mano (16 pág.) Por sólo 300.pts. De reembolso
X	X	Super Nintendo de regalo la banda sonora de Bola de Dragón Mega Drive de regalo la banda sonora de Bola de Dragón	Comprando tu videojuego te regalamos la banda sonora de Bola de Dragón Ofertas válidas hasta agotar existencias de los regalos	X
X	X	SNS 17.900.- pts. con Mario All Stars Mega Drive 23.900.- pts. con 6 juegos	Virtual Boy 41.900.- Pts. con Mario's Tenis Juegos SNS a partir de 3.990.- Pts. Juegos Megadrive a partir de 4.990.- Pts. Juegos Gamegear a partir de 2.990.- Pts.	X
Neo Geo CD por encargo	Jaguar 3 títulos a 5.000.- Pts.	X	Ofertas valoramos tu material 8/16 bits	Descuento Ven con tu revista y te atenderán nuestras bellas azafatas



Tienda	Sega Saturn	Sony PlayStation	Goldstar 3DO
Madrid C/ Marqués de Alonso Martínez, nº 9 28804 Alcalá de Henares (Madrid) Tel: (91) 889.38.90 **VIDEOJUEGOS GUTIERREZ**	Saturn 57.990.- Pts. + Panzer Dragon 65.990.- + Daytona + Panzer Juegos Daytona 9.990.- Pts. Victory goal 8.990.- Pts. Virtual FR. 5.990.- Pts.	PSX 55.990.- Pts. + disco de demos 500.- Pts. menos en todos los juegos descuentos y precios especiales	X
Madrid C/ Arroyo de la Media Legua, nº 33 28030 Moratalaz (Madrid) Tel: (91) 430.53.37 **QUE GUAY**	Saturn Virtua Cop 11.490.- Pts. Fifa '96 8.490.- Pts. Virtua racing 7.490.- Pts. Thunderhawk 8.490.- Pts. Wing arms 7.490.- Pts. Bola de dragón - consultar Sega rally - consultar	Playstation Mortal kombat 8.890.- Pts Fifa '96 8.490.- Pts. High octane 7.490.- Pts. Thunderhawk 8.490.- Pts. Doom 8.490.- Pts. Ridge Racer Revolution - consultar Tohshinden - consultar Bola de Dragón - consultar Tekken - consultar Goal Storm - consultar	X
Orense C/ Rúa do passeo nº 24 Galerías Sol Local 21 32003 Orense Tel (988) 22.63.29 **SUPERGAMES**	Saturn Consola con Daytona + juego 68.900.- Pts.	Consola Sony con juego 62.500.- Pts. Consola Sony 56.900.- Pts.	X
Las Palmas... C/ Venegas, nº 3 35005 Las Palmas Tel/Fax: (928) 38.38.73 **COCO´S GAME**	Saturn + Daytona Usa + Panzer Dragon o Vctory goal 69.990.- Pts. Juegos desde 5.490.- Pts.	Sony Playstation + Tekken 59.995.- Pts. Juegos desde 6.990.-pts	Panasonic 3DO+ Starblade : 64.990 pts Juegos desde 5.390 pts
Palma de Mallorca C/ Ramón y Cajal, 7. Bajos 07011 Palma de Mallorca Tel: (971) 73.73.51 Envios a toda España **GAME OVER**	Sega Saturn + Daytona Usa o Virtua Fighter: 68.990 pts Juegos desde 8.990 a 11.990 pts	Playstation básica: 58.900 pts con un 2º mando: 59.990 pts juegos desde 7.990 a 9.990 pts. Gran variedad	Panasonic 3DO. Consola básica: 69.990 pts Americana fz-10: 74.990 pts juegos desde 8.990 a 13.990 pts
Pontevedra C/ Venezuela, 15 (esquina Finisterre) 36203 Vigo (Pontevedra) Tel: (986) 41.99.11 **SUPERGAMES**	Sega Saturn + Daytona + juego : 68.900 pts	Consola Sony: 56.900 pts Consola Sony con juego: 62.500 pts	X
Sta. Cruz de Tenerife Especialistas en consolas y videojuegos C/ Carlos Francisco Lorenzo, 42. Los Llanos (La Palma) Tel: (922) 46.21. 25 **COMERCIAL HOLLYWOOD**	Sega Saturn: 59.900 pts	Playstation: 59.900 pts	3DO: 59.900 pts
Valencia Gran Via Fernando el Católico,2 46008 (Valencia) Tel: (96) 394.50.57 **CANADIAN**	Al comprar Saturn + Daytona regalo de Victory Goal	Al comprar Playstation mas dos juegos regalo de memory card ó mando de control.	Al comprar una Panasonic 3do mas un juego regalo de otro juego.
Valencia Av. Blasco Ibañez, 75 46021 Valencia Tel: (96) 362.52.49 **VIDEOLUDICO**	Saturn + Fifa 96: 66.900 pts Saturn + Daytona: 65.000 pts	Playstation: 56.900 pts	X
Zaragoza C/ Latassa,28 50006 Zaragoza Tel: (976) 56.34.04 14.21.33 **ADVANCED CENTER**	59.000 Juegos desde 5000 pts. Importación últimas novedades	59.000 Juegos desde 5000 pts. Importación últimas novedades	59.000 Juegos desde 5000 pts. Importación últimas novedades

Neo Geo CD	Jaguar	16 Bits	$ Oferta Especial	% Descuentos
X	X	Megadrive juegos a 1.990.-, 2.990.- Y 3.990.- Pts. Snes juegos a 2.590.-, 3.990.- Y 4.990.- Pts.	X	Descuentos y precios especiales
Neo Geo CD consultar precios y juegos	Jaguar consultar precios y juegos	X	X	X
X	X	Megadrive con 6 juegos + mando 15.990.- Pts. Supernintendo con Mario All Star y un mando 14.990.- Pts.	X	Con la presentación de la revista Última del mes en curso te descontamos 500.- Pts. en la compra de cualquier videojuego.
Neo Geo CD + 2 pad + Fatal fury 3: 51.990 pts Juegos desde 7.990 pts	Atari Jaguar + Doom: 39.990 pts Juegos desde 7.990 pts 20.	X	X	X
Neo-Geo básica: 50.900 pts con juego: 59.900 pts juegos desde 5.900 a 12.990 pts	X	Consolas 16 bits- Supernintendo/ Megadrive/ Neo Geo Portátiles: Game Boy/ Game gear	Gran oferta en 32 x: 18.990 pts básica con juego: 21.990 pts	Entregando tu consola de 16 bits con la revista Última te descontaremos 4.500 pts en la compra de la consola de nueva generación (si es otra consola consultarnos) Cambios de juegos de todas las consolas desde 700 pts. También disponemos de una
X	X	Megadrive con 6 juegos + mando: 15.990 pts Super Nintendo con Mario All Star y un mando: 14.990 pts	X	Con la presentación de la revista Última del mes en curso te descontamos 500 pts en la compra de cualquier videojuego.
Neo Geo: 49.900 pts	X	X	Comprando consola 32 bit + juego: descuento de 3.000 pts Comprando consola 16 bit + juego: descuento de 1.500 pts	Comprando Última todos los juegos tienen un descuento de 500 pts.
Al comprar Neo geo CD más un juego de regalo de un vale de 2.000 pts	Consultar	X	Las ofertas no son acumulables	Te damos 5000 pts por tu vieja consola de 16 Bits al comprar una Saturn, Playstation o 3DO
X	X	X	X	Consultar precios por teléfono
59.000 Juegos desde 5000 pts. Importación últimas novedades	X	X	Solicita nuestra lista de precios y recibirás información cada 15 días por correro	

PRECIOS EN GRANDES ALMACENES

SATURN	TOYS'R'US	ALCAMPO	CONTINENTE	PRYCA	EL CORTE INGLÉS	FNAC	HIPERCOR
	59.900	59.995	69.990	69.900	69.900	69.900	59.900 / 69.900
Bug!	X	X	X	X	X	8.900	8.525
Clockwork Knight	11.995	X	X	5.990	11.790	10.900	10.525
Clockwork Knight 2	X	X	9.990	X	X	X	9.700
Cyber Speedway	X	X	X	X	9.690	X	8.525
Daytona USA	7.995	X	X	X	X	12.900	12.600
Digital Pinball	X	X	X	X	9.690	8.490	8.525
La Mansión de las Almas Ocultas	X	X	X	X	11.090	X	9.700
Myst	X	X	X	X	10.890	9.990	X
NHL Hockey	X	X	X	X	11.090	X	9.700
Panzer Dragoon	10.995	9.999	9.990	X	X	X	10.525
Pebble Beach Golf	X	X	X	X	9.690	X	9.425
Robotica	X	X	X	X	X	X	8.525
Shinobi X	X	X	X	X	9.490	8.900	X
Theme Park	X	X	X	X	8.990	8.990	8.990
Victory Boxing	X	X	X	X	10.990	X	X
International Victory Goal	10.995	9.990	9.990	5.990	11.790	10.900	10.525
Virtua Fighter	3.495	X	X	X	X	X	X
Virtua Fighter Remix	5.995	X	X	X	X	X	X
Virtual Hydlide	X	9.490	X	X	10.890	9.900	9.700
World Series Baseball	X	X	X	X	9.690	X	8.525
PERIFÉRICOS							
Control Pad	4.995	X	X	X	X	X	4.600
Virtua Stick	8.995	X	X	X	X	X	X
Arcade Racer	X	X	X	X	X	X	11.590
Adap. 6 jugadores	X	X	X	X	X	X	7.950
Cartucho Video CD	X	X	X	X	X	X	29.990
Pad Voyager	X	X	X	X	4.990	X	4.990
Pad Terminator	X	X	X	X	4.490	X	4.490
Pad Explorer	X	X	X	X	2.990	X	X
Cable RF	X	X	X	X	X	X	5.790

● Incluye *Daytona USA* ● Incluye *Virtua Fighter* ● No incluye juego

PLAYSTATION	TOYS'R'US	ALCAMPO	CONTINENTE	PRYCA	EL CORTE INGLÉS	FNAC	HIPERCOR
	59.995	59.995	54.990	59.900	59.990	54.900	59.995
3D Lemmings	7.995	X	X	X	7.990	7.990	X
Air Combat	X	X	X	X	8.290	X	7.990
Cyber Sleed	X	X	X	X	X	X	7.990
Destruction Derby	X	X	X	X	8.700	8.700	X
Discworld	X	X	X	X	X	7.990	X
Extreme Games	X	X	X	X	8.290	X	X
Jumping Flash	7.995	7.990	X	9.500	7.990	7.990	7.990
Kileak the Blood	7.995	X	X	9.500	X	X	7.990
Mortal Kombat III	X	X	X	X	9.690	X	X
NBA Jam	X	X	X	X	8.490	8.490	7.550
Novastorm	7.995	X	X	X	X	X	7.990
Raiden Project	X	X	X	X	X	9.990	8.590
Rapid Reload	7995	X	X	X	X	7.990	X
Rayman	X	X	X	X	8.495	9.495	X
Ridge Racer	8.695	8.700	7.490	9.990	8.700	X	8.700
Street Fighter the Movie	X	X	X	X	X	X	7.550
Striker	X	X	X	X	8.900	8.990	8.490
Tekken	X	X	X	X	9.690	9.400	9.400
Theme Park	X	X	X	X	8.990	8.990	X
Toh Shin Den	7.995	X	6.990	9.500	7.990	7.990	7.990
Total Eclipse	X	X	X	X	8.900	8.990	8.990
War Hawk	X	X	X	X	8.290	X	X
Wipeout	8.695	8.700	7.490	X	8.700	8.700	8.700
PERIFÉRICOS							
Memory Card	3.595	3.550	X	X	X	X	3.550
Cable Lynk	X	X	X	X	X	3.550	X
Cable RF	X	X	X	X	X	3.550	X
Cable Euroconector	X	X	X	X	X	5.900	X
Control Pad	X	X	X	X	4.990	X	4.450
Pad Especial	X	X	X	X	5.990	X	X
Ratón	X	X	X	X	4.450	4.450	X

La relación de precios continúa en la siguiente página



NEO-GEO CD	TOYS'R'US	ALCAMPO	CONTINENTE	PRYCA	EL CORTE INGLÉS	FNAC	HIPERCOR
	X	X	X	X	59.900	X	50.900
Aero Fighter 2	X	X	X	X	X	X	7.890
Art of Fighting 2	X	X	X	X	9.900	X	X
Double Dragon	X	X	X	X	11.900	X	X
Fatal Fury 2	X	X	X	X	12.900	X	X
Fatal Fury 3	X	X	X	X	X	X	11.500
Pulstar	X	X	X	X	12.900	X	11.500
Samurai Shodown 2	X	X	X	X	11.900	X	10.690
Savage Reign	X	X	X	X	12.900	X	X
Super Sidekicks 3	X	X	X	X	11.900	X	10.690
Street Hoop	X	X	X	X	9.900	X	8.790
The King of Fighter´s 95	X	X	X	X	12.900	X	11.500
Top Hunter	X	X	X	X	8.900	X	7.890
Wind Jammers	X	X	X	X	9.900	X	8.790
Worls Heroes Perfect	X	X	X	X	11.900	X	X
PERIFÉRICOS							
Control Pad	X	X	X	X	4.900	X	4.900
Cable RGB	X	X	X	X	X	X	4.900
Joystick Controller	X	X	X	X	X	X	12.190

3DO	TOYS'R'US	ALCAMPO	CONTINENTE	PRYCA	EL CORTE INGLÉS	FNAC	HIPERCOR
	X	X	X	X	59.900●	X	59.900●
Rebel Assault	X	X	X	X	8.990	X	8.490
Road Rash	X	X	X	X	8.990	X	8.490
Shock Wave	X	X	X	X	8.990	X	8.490
Super Wing Commander	X	X	X	X	8.990	X	8.490
Syndicate	X	X	X	X	8.990	X	8.490
The Need For Speed	X	X	X	X	8.990	X	8.490
Theme Park	X	X	X	X	X	X	8.990

●Incluye *FIFA International Soccer 95*

3DO	CONTINUACIÓN						
PERIFÉRICOS							
Control Pad	X	X	X	X	6.450	X	X

JAGUAR	TOYS'R'US	ALCAMPO	CONTINENTE	PRYCA	EL CORTE INGLÉS	FNAC	HIPERCOR
	X	X	X	X	45.990	X	X
Alien vs Predator	X	X	X	X	14.390	X	X
Bugsy	X	X	X	X	12.290	X	X
Cybermorph	X	X	X	X	6.190	X	X
Dino Dudes	X	X	X	X	9.900	X	X
Doom	X	X	X	X	14.390	X	X
Hover Strike	X	X	X	X	14.390	X	X
Iron Soldier	X	X	X	X	14.390	X	X
Kasumi Ninja	X	X	X	X	13.390	X	X
Rayman	X	X	X	X	10.995	X	X
Skiing and Snowboardings	X	X	X	X	14.390	X	X
Trevor Mc Fur in the Crescent Galaxy	X	X	X	X	9.900	X	X
Wolfenstein 3D	X	X	X	X	11.290	X	X
PERIFÉRICOS							
Control Pad	X	X	X	X	5.590	X	X

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Sega Rally Championship

Saturn

9.900*

Virtua Cop

Saturn

13.900+Virtua Gun*

Virtua Fighter 2

Saturn

9.900*

* Precios Recomendados

versión final

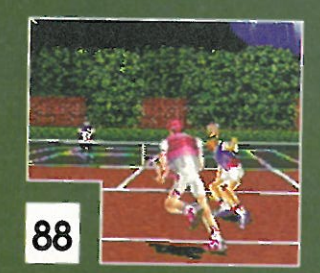
SUMARIO

Enero de 1996

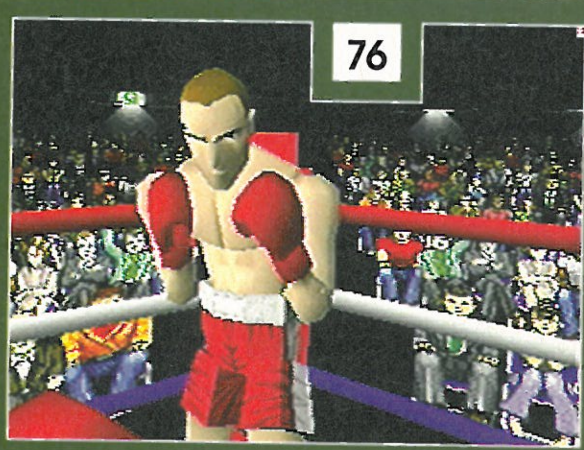
















por J. Luis Sanz

F-1 Live Information

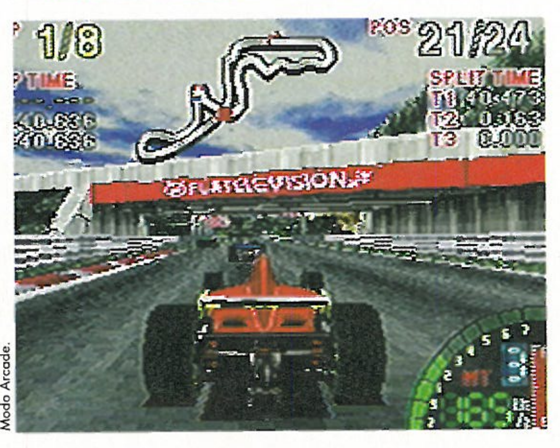
Nombre original : F-1 Live Information
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM









Modo Arcade.

A la calidad gráfica y el realismo de todas sus opciones, F-1 Live Information suma la presencia de los primeros espadas de la competición oficial y sus escuderías. Hill, Alesi o Schumacher con sus Benetton, Ferrari y Williams.



Antes de la carrera.

Este mes (como también anunciamos en el comentario de *King the Spirits*) el territorio de conducción para Saturn se amplía mucho más con títulos de indudable calidad. Cada uno dedicado a los suyo, pero realizados con las bases elementales innatas de los deportes de cuatro ruedas. Hay de todo, como en botica: Fórmula 1, campeonatos de *rallies*, carreras en ciudades, carreteras o el campo y las interpretaciones más metafísicas, capaces de mezclar dibujos animados con polígonos.

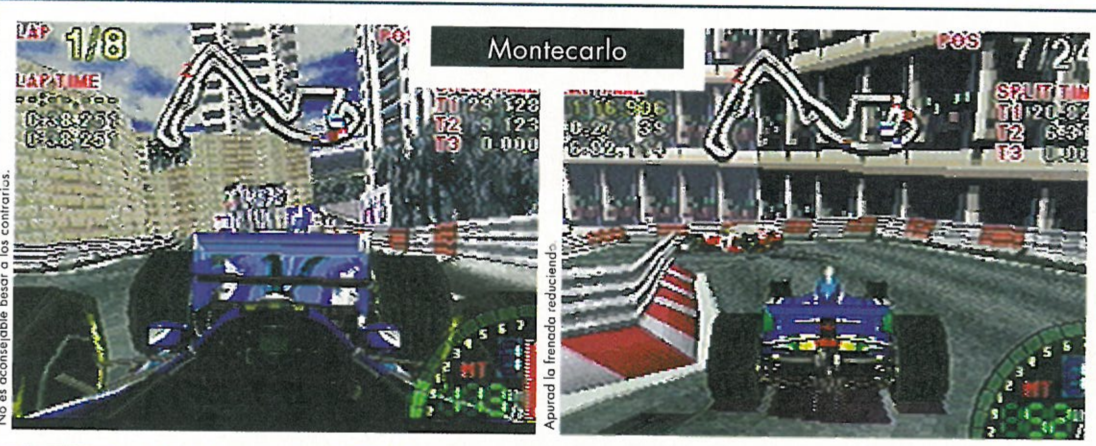
A la Fórmula 1 (o sucedáneos de F-Indy), el género debe una cantidad ingente de programas que han saciado, en mayor o menor medida, el hambre de un público que, con el tiempo, ha mimetizado sus gustos para no estar fuera de lugar, deseando lo que la electrónica de consumo podía ofrecerles en cada momento.

Volvemos a tirar del baúl de los recuerdos para obtener un nítido *Turbo* de CBS Colecovision con volante y todo, unos *Pole Position I* y *II*, *Final Lap*, *Ace Driver* o *Winning Run* de Namco, *Super Monaco GP*, *Virtua Racing* o *Indy 500* de Sega y, finalmente, un *Wec Le Mans* de Konami y su original mueble (además de la entrañable conversión para Spectrum, que aún hoy puede sorprender a los más sibaritas).

Una ristra de viejos conocidos que nos ilusionaron con *revolucionarias*



Montecarlo



No es aconsejable besar a los contrarius.

Apurad la frenada reduciendo.



Parrilla de salida.



Cerca del checkpoint.



Vista interior.



técnicas de programación y, sobre todo, de juego.

Hasta aquí la historia. Un referente necesario para comprender la evolución desde aquellos primeros *pixels* animados, hasta los insaciables polígonos con texturas de hoy. Una cadena de sucesos ininterrumpidos que ha revertido en una competencia brutal entre las dos grandes compañías: Sega y Namco (alias Sony en versión doméstica), que se disputan abiertamente la hegemonía del género.

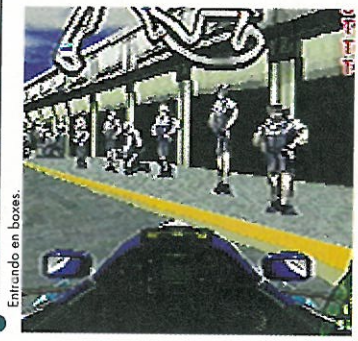
Sega ha programado *F-1 Live Information*, evitando utilizar el nombre de su clásico *Super Monaco GP* (que en Mega Drive, Game Gear y Master System tienen sus respetivas versiones y secuelas) por razones que no imaginamos. Los resultados son muy destacables, respetando la fidelidad hacia lo que significa realmente una carrera de Fórmula 1.

F-1 Live Information tira con energía de la fama del gran juego de Microprose para PC, *F-1 Grand Prix*. En aquél, y éste, la sensación de simulación se consigue gracias a un tratamiento y respeto exquisito de todos los elementos fundamentales en una carrera.

Como ocurre en la mayoría de simuladores, el puente provoca una reververancia de la onda acústica.

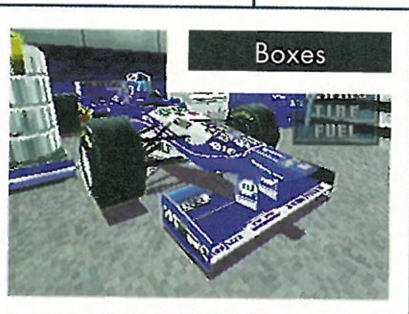


Intro tradicional.

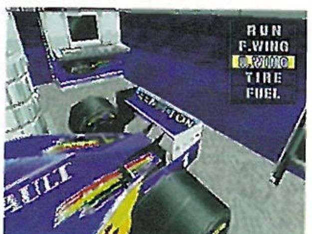


Entrando en boxes.

Boxes









Vistas



En Montecarlo.

Frente a la tribuna en Suzuka.







La sensación de realidad, y velocidad, se complementa con un manejo acertado del coche. En ningún momento se hace brusco o impredecible: cada curva y derrape nos pueden deparar un par de segundos preciosos.



Circuito Suzuka.

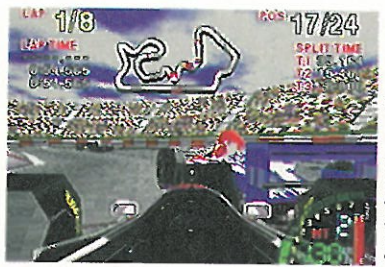
Por tanto, olvidaros de enchufar la consola, poner el juego y correr descerebradamente hasta que un muro o un mal frenazo os saquen de la carretera.

Para esta ocasión se han diseñado tres modos de juego, que atienden a otros tantos niveles de dificultad claramente diferenciados. En el fácil y normal, la consola nos ayuda a la hora de tomar las curvas, donde es necesario reducir las marchas (no confundir con la sencilla tarea de frenar), y la habilidad de los contrincantes no es muy reseñable. Pero en el modo difícil, nuestro coche corre todavía más y la acción de reducir marchas ya no es automática, sino completamente manual.

El apurado trazado de las curvas es la clave del manejo del programa, el lugar donde *F-1 Live Information* adquiere los tintes de simulación más altos. Ahí y, sobre todo, en la ambientación general, conseguida gracias al desembolso de grandes cantidades de dinero por parte de Sega, lo que ha permitido que los mejores pilotos, y sus respectivos coches, aparezcan claramente en los menús del juego, ganando así en interés y emoción.

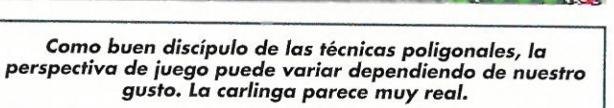

¡Ahora sí puedes correr!

Sega Motor Land




Grandes formaciones gráficas.


Ante la tribuna de espectadores.


Como buen discípulo de las técnicas poligonales, la perspectiva de juego puede variar dependiendo de nuestro gusto. La carlinga parece muy real.


recta de meta.

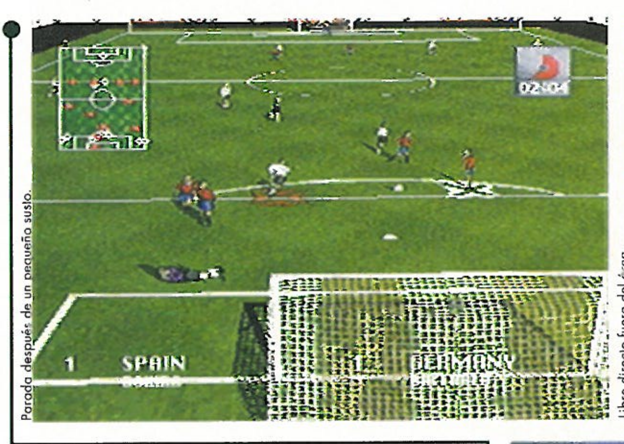
Además, los tres principales circuitos son los calcos de los de Hockenheim en Alemania, Suzuka en Japón y Montecarlo en Mónaco. Un alarde económico fundamentalmente, que viene acompañado de las opiniones expertas de tres comentaristas habituales y, presuntamente, famosos allá en el país del Sol Naciente.

Por si fueran pocas las razones técnicas o de juego, *F-1 Live Information* supera holgadamente la difícil *prueba del algodón*: la opción Time Trial asegura grandes dosis de jugabilidad que podemos grabar en la memoria *back-up* de la consola y reducir poco a poco los segundos en cada vuelta.

Como posibilidad de juego, el programa es notable por su realización, pero llama la atención gracias al factor simulación y a la tremenda sensación de velocidad que Saturn parece mover con soltura y nitidez. Y sin perder polígonos.



Striker 96

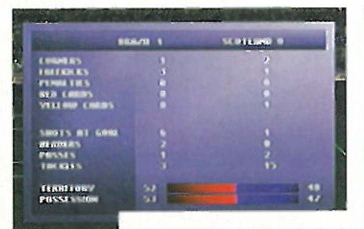


Parada después de un pequeño susto.



Libre directo fuera del área.





Estadísticas





Los porcentajes de juego siempre son un indicativo de cuál es el equipo más peligroso. Los tiempos de carga, desgraciadamente, comienzan a ser un mal endémico de PlayStation.

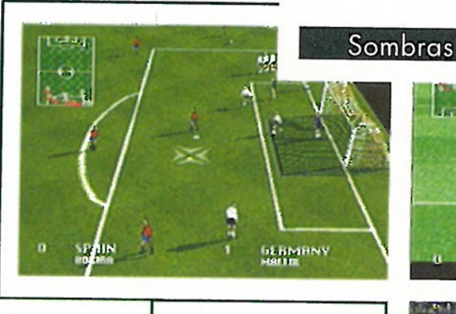
El primero que tomó la alternativa en esto de los juegos de fútbol para Saturn, PlayStation y 3DO fue el ya clásico *FIFA International Soccer*. Un juego que, por mucho que las voces se alcen afirmando su hipotética superioridad sobre el resto, nunca llegará a los niveles de juego exigibles. *FIFA*, en todas sus versiones, sólo es un perfecto escaparate de lo que supone un gran espectáculo visual de muy pocos pases de juego.

En PlayStation ya se han producido tres intentos: *Winning Eleven* de Konami, un ejercicio técnico envidiable que promete algunas dosis de diversión; *Hyper Formation Soccer* de Human (**ÚLTIMA 9**), que rayaba el suficiente raspado; y *Prime Goal EX* de Namco, un sorprendente y curioso ejemplo balompédico.

Como ya escribí en un pequeño comentario sobre la versión Súper Nintendo, el *Striker* de Rage tiene la virtud infinita de estar programado por amantes del fútbol. Es decir, los americanos y japoneses, que tienen de esto una idea muy ligera y

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Striker 96
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Rage
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



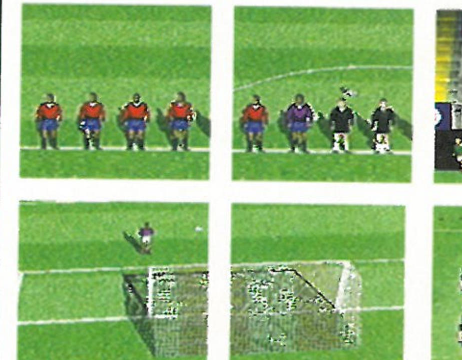
Sombras

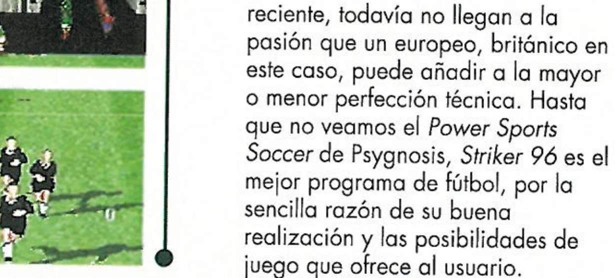




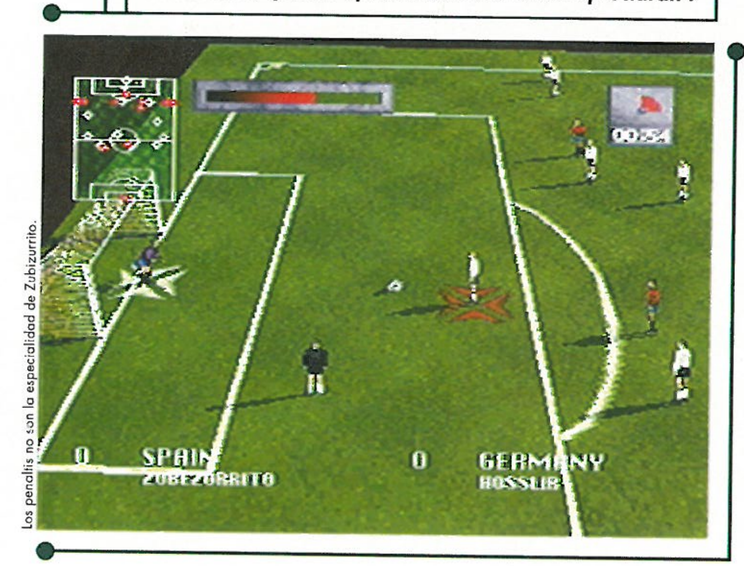
Amén de sus excelencias técnicas, destaca el asombroso efecto de sombreado de los jugadores y objetos del campo, que respeta en todo momento la perspectiva de juego.







Haciendo gala de su origen británico, Striker 96 tiene detalles de calidad (el calentamiento y los himnos nacionales) que los apasionados del fútbol apreciarán .



Los penaltis no son la especialidad de Zubizurrito.

reciente, todavía no llegan a la pasión que un europeo, británico en este caso, puede añadir a la mayor o menor perfección técnica. Hasta que no veamos el *Power Sports Soccer* de Psygnosis, *Striker 96* es el mejor programa de fútbol, por la sencilla razón de su buena realización y las posibilidades de juego que ofrece al usuario.

Se pueden combinar movimientos de remate y pase sin engorrosos tiempos muertos. Su desarrollo es fluido cuando ha terminado la carga (similar a la de Neo Geo CD) y rápido, lo que permite atacar en ambas porterías muchas veces en muy poco tiempo. Como en la versión original de Súper Nintendo, podemos escoger entre fútbol once o fútbol sala (sin fueras de banda para hacerlo más dinámico).

Striker 96, por el momento, es el único que ofrece una imagen real del deporte rey en PlayStation.

ÚLTIMA



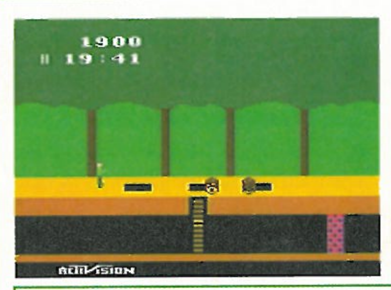
Pitfall

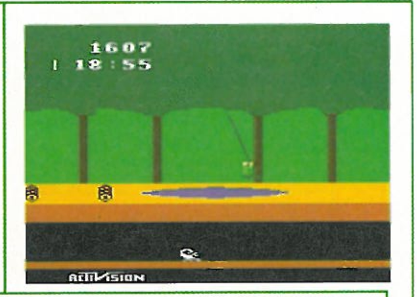
The Mayan Adventure

Nombre original : Pitfall The Mayan Adventure
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Atari
Programación : Interno
Soporte : Cartucho









Sin duda, uno de los mayores aciertos del título reside en la inclusión, en forma de fase de bonus, del primer y original Pitfall, programado por Activision para la gran Atari 2600.

por Javier S. Fernández

Un viejo conocido de soportes tan dispares y lejanos en el tiempo como Atari 2600, Commodore 64 o Mega Drive sirve como excusa para el nuevo título realizado por la compañía estadounidense para su Jaguar. Este no es otro que *Pitfall*, clásico personaje con más de diez años de vida a sus espaldas, desde su estreno en el título original de Activisión para Atari 2600 y que se engloba dentro del acuerdo suscrito entre ambas empresas para la cesión mutua de licencias y, consecuentemente, la posibilidad de de versionar antiguos títulos.

Pitfall es un plataformas puro y duro, de los que Mega Drive conoce cientos. *Page Master*, *Aladdin*, *Lion King* o *Fantasia* son sólo la punta del iceberg de un género tan prolífico como escasamente original, si bien

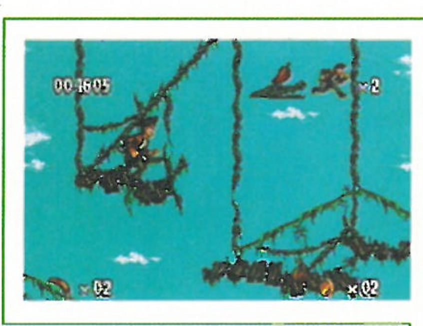
Ciudad





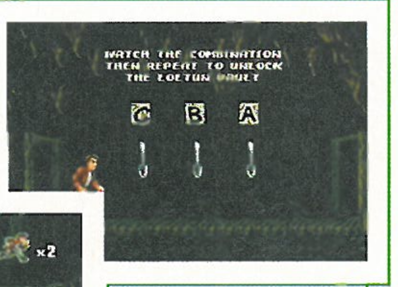


La similitud gráfica con su homónimo de Mega Drive resulta evidente. Pitfall sigue sin mostrar las cualidades de Jaguar.



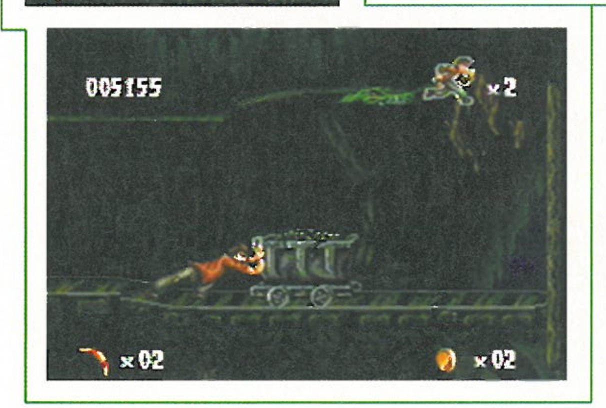
Catarata

Un plataformas de los de toda la vida para una máquina que se empeña en no mirar hacia el futuro.



Entre tanta fase se puede encontrar algún que otro juego como éste: una especie de Simón ortográfico con sorpresa al final.

Mina



Selva







siempre han contado con una notable aceptación entre el público.

Como muchas veces hemos plasmado en estas páginas, títulos como *Pitfall* no pueden ser tratados desde una perspectiva genérica. Son adaptaciones y como tal deben ser aceptadas; sí es legítimo, sin embargo, valorar la conveniencia de adaptar títulos sin más, programas que, amén de satisfacer a románticos con posibilidad de acceder a un mayor número de juegos, no justifican la inversión que la mayoría de los usuarios deben plantearse para su adquisición.

Pitfall divierte (también lo hace mi Game Boy): su escasez de originalidad no resulta determinante a la hora de satisfacer al usuario y, por lo tanto, es justo reconocer que cumple correctamente con su cometido. Todo lo demás queda en manos del público, que en última instancia es el encargado de determinar, tanto para bien como para mal, qué es lo bueno y qué no lo es tanto. Los nostálgicos gozarán con la presencia en algunas fases de bonus del primer y original *Pitfall*; todo un detalle por parte de los programadores.



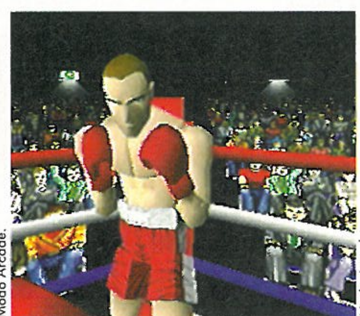
Boxer´s Road



Tablas de gimnasia, dietas rigurosas y combates contra sparrings son algunas de las opciones que componen el completo sistema de preparación del que disponemos para poner en forma a nuetro púgil.



Modo Arcade.



Modo Arcade.

Preparación física

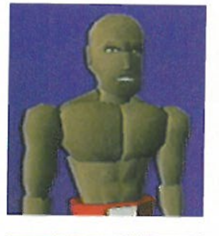
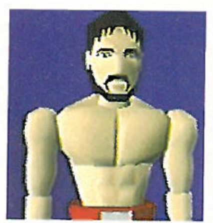


por Carlos Ballester

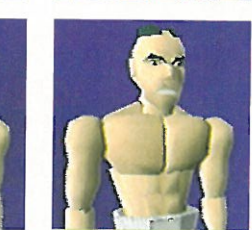
Nombre original : Boxer's Road
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : New Corp.
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

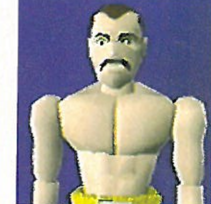
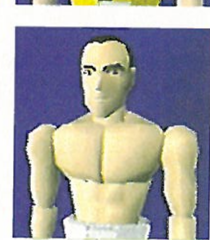
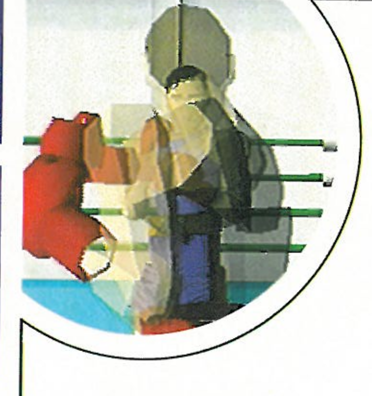
Boxer's Road puede servir como claro ejemplo de un hecho que, si bien resulta especialmente injusto, se repite con cierta frecuencia en este mundo de los videojuegos. Hay títulos que, en un principio, presentan un indudable mérito pero la aparición de algún programa de similar desarrollo con una mejor finalización en un escaso margen de tiempo, les relega al cajón del olvido. Le pasó al *FIFA 95* de Electronic Arts para 3DO con el *Victory Goal* de Sega para Saturn y le sucede ahora a *Boxer's Road* con el coincidente en el tiempo *Victory Boxing* de JVC.

Boxer´s Road presenta un planteamiento ciertamente trabajado, con un amplio abanico

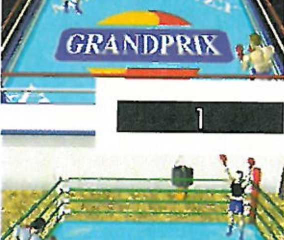

Victoria merecido.

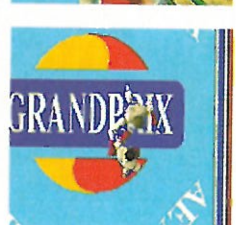


Es posible elegir entre varios diseños a la hora de seleccionar al púgil. Si bien su parecido físico es muy notable, su comportamiento en el ring vendrá dado por la preparación a la que les sometamos.








de opciones, entre las que se incluyen algunas tan originales como la posibilidad de planificar la temporada, con entrenamientos y control de dietas incluidos, lo que permite configurar al púgil a nuestro antojo.

Los atractivos gráficos poligonales muestran efectos de *gouraud shading*, similares a los vistos en *Motor Toon GP*, aunque quedan lejos del grado de perfección y detalle que presentan las texturas del título de JVC. Las numerosas vistas desde las que se puede seguir el combate no disimulan, sin embargo, el bajo grado de realismo que ofrece el programa, provocado por unos movimientos simplemente correctos, que no consiguen crear la sensación de complicidad necesaria, sobre todo en dos jugadores.

New Corp. trabajó para realizar un título atractivo, pero no contó con la caprichosa coincidencia de la aparición del programa de JVC. Además, el segundo muestra con mayor calidad lo que un combate de boxeo puede deparar.



King the Spirits



Full Boost

Yellow car.

Contra la valla.

por J. Luis Sanz

Estamos ante un simulador de conducción que adopta sin complejos las más estrictas normas de circulación lúdica. Además, por su naturaleza, será pasto de las críticas más destructivas, que contarán sin reparos los polígonos que aparecen en pantalla para después, en un ejercicio de selección premeditada, pasar lista cada cinco minutos para saber si falta alguno.

Da igual que sea divertido, que se mueva con suavidad y que presente muchas opciones de juego o reparta más aciertos que inconvenientes: si uno solo de sus polígonos osa perderse, la condena será eterna.

A esas voces, que pueden moverse con evidentes y personales razones de peso, convincentemente argumentadas, se les escapa, obvian, o, simplemente, no quieren ver, la viga en el propio ojo, guiados tal vez por una falsa lealtad a una marca o sistema.

Repetidas veces nos hemos abstenido de manifestar cuáles eran nuestras inclinaciones, al fin y al cabo personales, después de jugar con todas las máquinas existentes. Es más, tenemos la obligación de no hacerlo por elementales cuestiones de respeto a la opinión de todo el mundo.

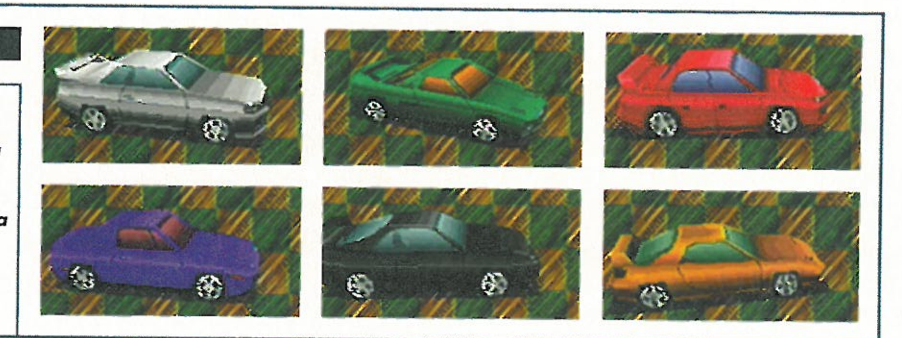
Destruir siempre es más fácil que construir y, a lo mejor, hay que ser un poco más justos y olvidarnos de que alguna vez dibujamos un Sonic ahorcando a Mario o viceversa.

King the Spirits es un damnificado del enorme mal que se reparte por

Nombre original :	King the Spirits
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Atlus
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

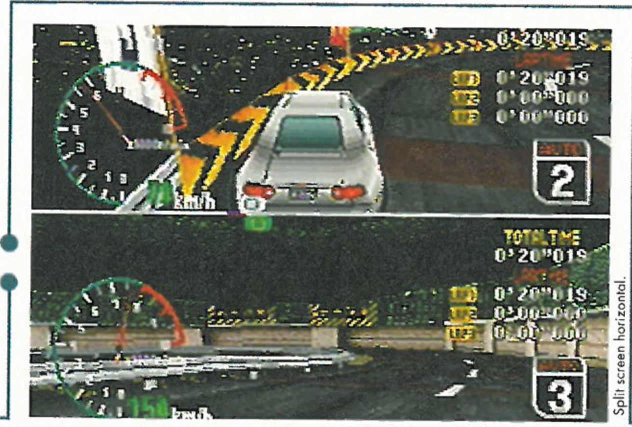
Coches

Cada modelo puede variar su color a gusto del consumidor. Las formas no están muy depuradas, a pesar de la imaginación puesta en el intento.

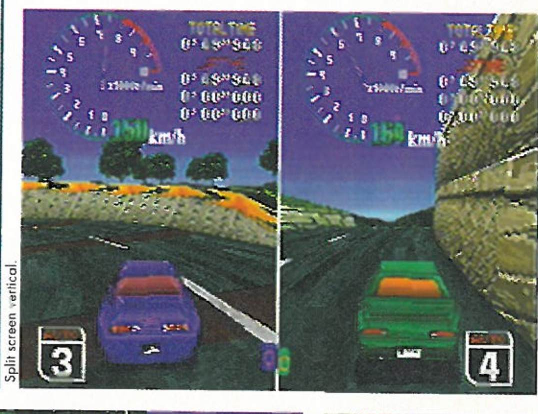


el sector. De unos vendedores que anuncian MPEG como razón fundamental de ocio; de expertos que piden imposibles o razonan lo que por definición no puede ser cuestionado; o de usuarios que asumen como propias opiniones de otros, tomando como referencia de calidad detalles absurdos.

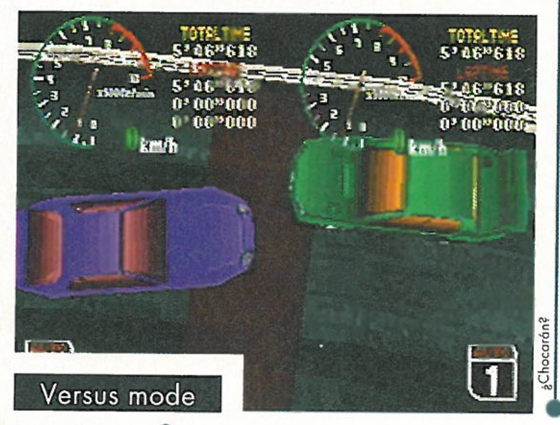
Jugar es divertirse con coches, aviones, deportes o aventuras. ¿O acaso no sería exigible a un *Secret of Mana* una calidad gráfica mayor,



Split screen horizontal.



Split screen vertical.



¿Chocarán?

Versus mode





La opción para dos jugadores tiene la virtud de que, como ocurre en juegos de lucha al estilo Dragon Ball Z, la pantalla se parte cuando los dos coches se distancian, pero vuelve a unirse cuando se aproximan. Podemos elegir entre una partición horizontal o vertical.

parecida, puestos a pedir, a un *Donkey Kong Country* a la moda, con gráficos diseñados con Silicon Graphics? Es una polémica tan intranscendente como dañina y gratuíta.

Con *King the Spirits* vamos a olvidar su número de polígonos, porque su único fin como juego es el de divertir.

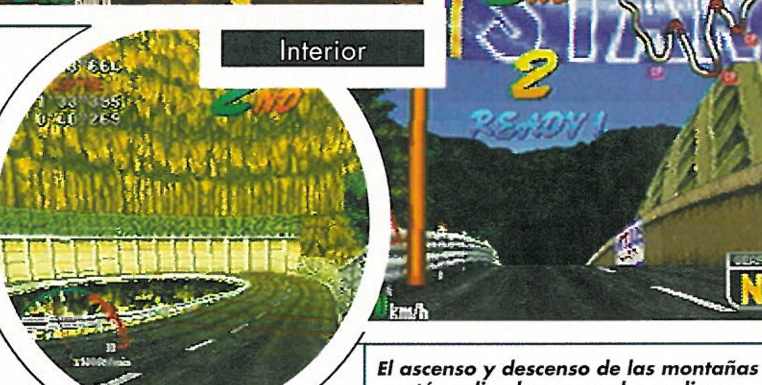
Minucias aparte, el primer detalle que impregna de calidad el

programa es la generación de escenarios con cierto valor estético y que se acerca con gracia al concepto de *The Need for Speed*, de Electronic Arts.

Consta de tres circuitos, en los que se han dispuesto algunas mejoras para hacer perdurable su diversión. Como ocurre, por ejemplo, en *Ridge Racer*, cada trazado puede ampliarse con algunos tramos inicialmente escondidos que, compuestos sobre la escena final, permiten un modo de conducción más rápido o lento, donde la habilidad y el manejo de las marchas puede ser determinante.

Además, cada uno de esos tres circuitos puede correrse en dos direcciones distintas. Para mayor diferenciación, no existe un "al revés" claramente identificado: cada sentido tiene su propia configuración y autonomía por sí mismo.





Interior

El ascenso y descenso de las montañas está realizado con mucho realismo. Además, se mueve con suavidad.

Los coches, en cambio, no tienen formas muy agraciadas, si los sometemos a una odiosa comparación con los de *Ridge Racer*, los pixelados de *Daytona* o los perfectos contrincantes de *Rally*. Como atractiva opción aparece la elección de colores y el siempre habitual cambio manual o automático.

Un detalle que se ha conseguido especialmente son los desniveles de los circuitos: tan pronto podemos estar sobre una montaña, como descendiendo a gran velocidad de ella. Cuando subimos, el motor ruge forzado, a la vez que no alcanzamos a ver lo que hay más allá, ahí arriba, donde nos cuesta mirar; la angustia producida por este efecto puede ser divertida. Al invertir las tornas, al bajar, la



En King the Spirits es posible recorrer el mismo circuito de seis maneras diferentes.





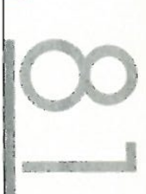
sensación es la misma, pero con el aliciente de la mayor velocidad (debido a un fenómeno al que llaman gravedad).

Ahondar en que hay que dar una serie de vueltas para ganar a un enemigo es indigno de una audiencia como la nuestra, por lo que evitaremos la verguenza ajena de recordar algo que es evidente.

Lo que sí hay que decir, es que en la opción de dos jugadores podemos elegir entre un *split screen* horizontal y otro vertical. En cualquiera de ellos, los movimientos son rápidos y el factor competición tan divertido como atrayente, reivindicando una vez más el eje fundamental de su secreto como juego.

Así, de repente y por sorpresa, cuando nos ocupábamos el mes pasado en saborear el gigante *Rally*, *King the Spirits* se incorpora al club de la conducción tecnológica para ampliar el surtido de opciones disponibles. Un ejercicio correcto en el que se distingue una depurada realización. Es suave, gráficamente correcto, con animaciones y controles perfectos, jugable y, lo más importante, necesita mucho tiempo para ser dominado, lo que le proporciona una larga vida.

La legión de incorruptos valedores de innombrables sistemas se lanzarán al cuello (si llegan a verlo ellos y no se fían de segundas opiniones) de sus polígonos para hacer sangre y eliminar un obstáculo más. Lo que resulta claro y cierto es que, en este momento, la oferta de simuladores de conducción con un nivel de realización/diversión más que aceptable está fundamentalmente ubicado en una consola: Saturn.



Sim City 2000

por Gonzalo Herrero

Los conceptos que mueven a estos programas son, en sí mismos, un ataque frontal a las convicciones más profundas de la inmensa mayoría de usuarios de consolas. Esto no impide, sin embargo, que otra mayoría de distinta naturaleza se vuelva loca por jugar con algún hijo de Maxis.

En la medida en que este tipo de títulos instan a un concienzudo conocimiento de cada opción, icono y mensaje de pantalla (normalmente no traducido), que se consigue con una lectura intensiva del manual de instrucciones para obtener una mínima satisfacción del juego, su espectáculo no pertenece al género de lo visual, sino que está más cercano al intelectual. Con esa premisa de diversión la pregunta sería: ¿es más consecuente igualar su valoración a otro programa que no escatima medios visuales para sorprender o, sencillamente, la jugabilidad debe ser tan importante como el aspecto gráfico?

Sim City 2000 para Saturn contiene todas las opciones del original y permite la misma combinación de argumentos en nuestra misión de conseguir levantar ordenadamente una ciudad que, por causas naturales, puede verse dentro de una catástrofe de incalculables consecuencias.

Nombre original :	Sim City 2000
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Maxis
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

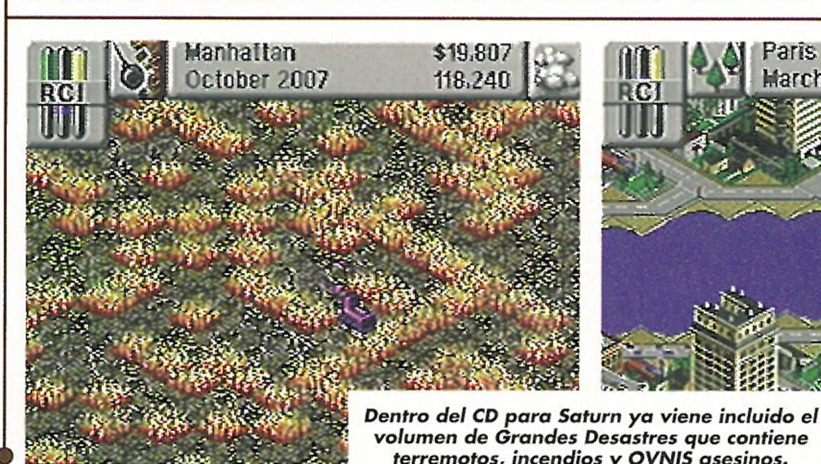


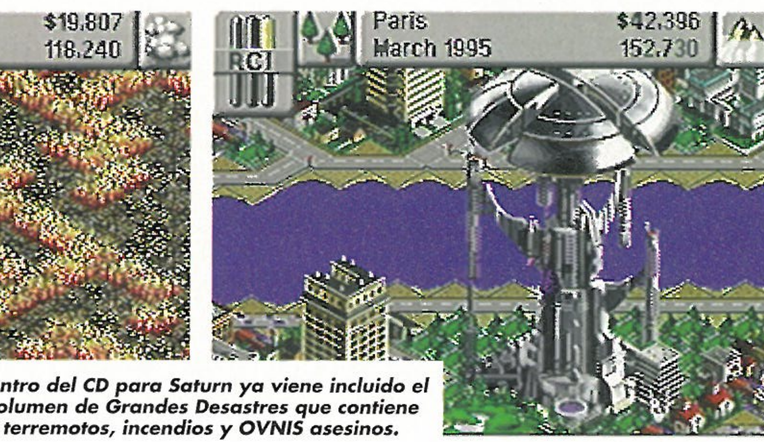
Acomodando el terreno.

Construyendo las conducciones del agua.



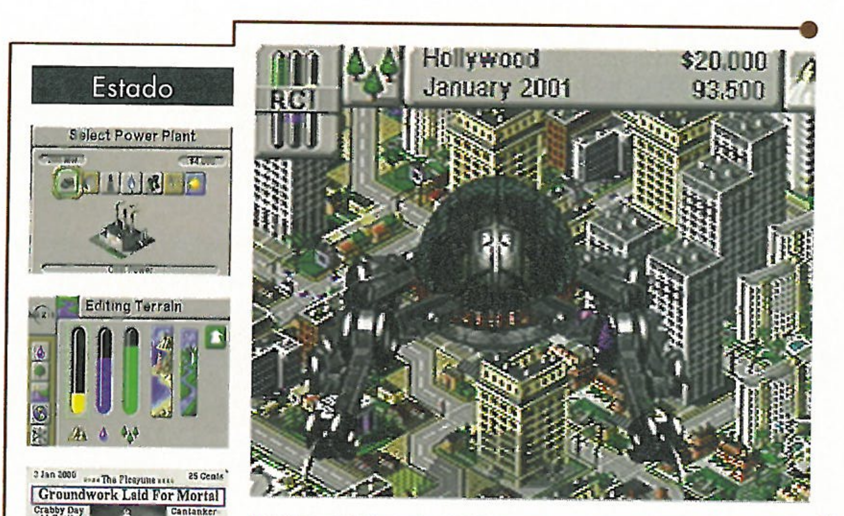
El ayuntamiento recalifica terrenos.





Dentro del CD para Saturn ya viene incluido el volumen de Grandes Desastres que contiene terremotos, incendios y OVNIS asesinos.

Este tipo de juegos sufre un problema endémico que es igual para todos los soportes que han apostado por un desarrollo de similares características: el *pad*. Mientras que con el ratón podemos acceder fácilmente a todos los menús sin mayores inconvenientes que los de pulsar un botón, el *pad* se torna arisco y reacio a responder con soltura en las primeras partidas. Cuesta llegar hasta donde queremos y se pierde un tiempo precioso alcanzando el lugar de la acción deseada; además, la confirmación de la opción elegida supone un nuevo viaje hasta la otra punta de la pantalla. Una incomodidad que puede ser fácilmente corregida por los usuarios adquiriendo, a la vez que el juego, el ratón especial para Saturn.



El periódico sirve de guía para saber nuestro nivel de aceptación entre los ciudadanos. El OVNI (arriba) está destruyendo tranquilamente Hollywood.



El crecimiento equilibrado de la ciudad requiere un alto nivel de conocimiento del juego.

Técnicamente el concepto que mueve a *Sim City 2000* no tiene ningún punto oscuro: es sencillo y, a la vez, agradecido y repleto de buenos detalles (edificios, instalaciones deportivas y de ocio, fábricas, centrales eléctricas, puertos, carreteras, vías de tren, etcétera). Las posibilidades de crear una población y cuidarla es una labor que, a cualquier usuario con un mínimo de inquietudes creativas, debe satisfacer sobradamente. No en vano, Maxis se ha ganado a pulso el prestigio que tiene dentro del sector lúdico para PC como principal productor de simuladores mundiales; basten como ejemplos *Sim Tower*, *Sim Earth* o *Sim Farm*.

Sim City 2000, reiterando nuestra admiración hacia el concepto que lo mueve, es un espectáculo reposado que sabrán agradecer los usuarios entre tiro y tiro.



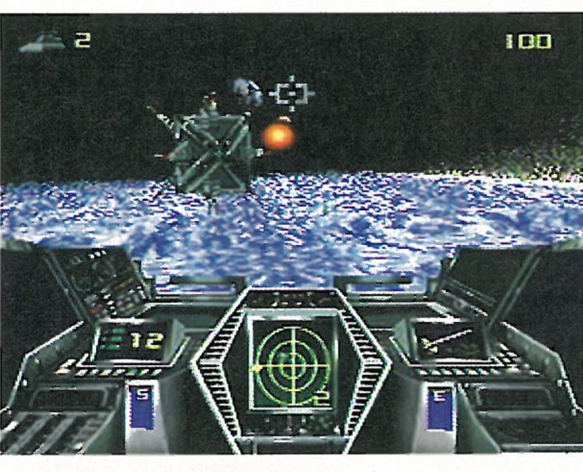

Hover Strike CD



Misiones











Lamentablemente, Hover Strike sigue sin ofrecer sensaciones mínimamente aceptables. Sin embargo, no todo iba a ser negativo. La versión CD saldrá a la venta con un precio sensiblemente más bajo que el que ofrece el cartucho.

por Javier S. Fernández

Nombre original :	Hover Strike CD Unconquered Lands
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Atari
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

En el pasado número de diciembre de **ÚLTIMA** presentábamos el nuevo lector CD desarrollado por Atari con el fin de intentar enderezar, tras unos comienzos que se pueden considerar más que titubeantes, el futuro de su consola. Pues bien, para su puesta de largo, y a modo de conejillo de indias, la compañía norteamericana ha recurrido a un viejo conocido de todos, *Hover Strike*, un título ramplón que inaugura el nuevo formato ofreciendo más de lo mismo: mediocridad.

Pese a obtener un resultado final mínimamente superior (algo más de suavidad y rapidez en el manejo del overcraft) a lo visto en la anterior versión en formato cartucho (**ÚLTIMA 5**), mucho nos tememos que el programa no se corresponde en absoluto con las expectativas que el lector CD había hecho concebir y, por lo tanto, debía haber plasmado con claridad.

Posiblemente, hubiera resultado más lógico realizar un simbólico borrón y cuenta nueva, preparando concienzudamente un gran título que dejara bien a las claras desde el comienzo, tanto las intenciones de Atari como las posibilidades reales de Jaguar, en lugar de repescar un


Stealth Attack.


The Unnatural Night.


Trapped Under Ice.


Vulcan Shootout.



juego mediocre para reconvertirlo en un título algo menos mediocre, pero a todas luces insuficiente.

Hover Strike es un arcade simplón. Un overcraft y diversos planetas, a cual más desolador, componen los ingredientes principales del juego. El manejo del *bote* admite dos controles diferentes, normal y con inercia, si bien en este último caso el control del aparato se torna excesivamente complejo.

En cuanto a los *diferentes* mundos, no existe ninguna diferencia digna de mención con respecto a la versión cartucho. La misma desolación, con falta total de elementos ornamentales que disimulen en cierta medida la bochornosa uniformidad que, camuflada bajo el cambio de color de la atmósfera, presentan todos los planetas.

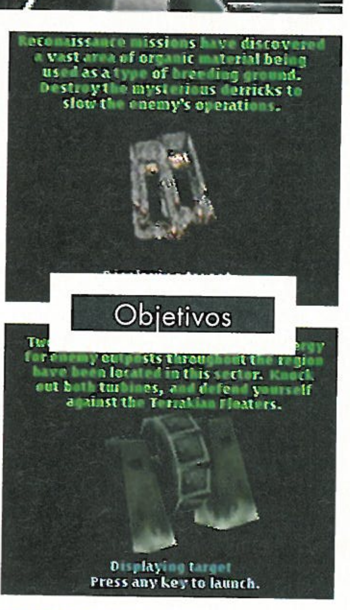
Haciendo un ejercicio de generosidad infinita, cabría resaltar el menor grado de pixelación que dunas y montañas producen al acercarnos a sus inmediaciones. Un detalle ciertamente irrelevante, si tenemos en cuenta las teóricas posibilidades que el formato CD podría haber transmitido al juego en lo concerniente al aspecto gráfico.

En fin, no sabemos si la verdadera esperanza de Atari reside en el sistema Virtual Light Machine o en la futura posibilidad de contemplar vídeo CD a través del cartucho MPEG. Sin embargo, de lo que no queda ninguna duda es de que se están perdiendo un tiempo y unas oportunidades preciosas.

Un mal debú para un soporte que necesita como agua de mayo el que su propia compañía le dedique un poco más de cariño y demuestre, de una vez por todas, la realidad exacta de lo que Jaguar puede ofrecer. Todo lo que no sea esto, seguirá pareciendo el cuento de la lechera.



Objetivos



Quizás componen la parte más atractiva del título. Sinceramente, no es mucho.

Wolfenstein 3D

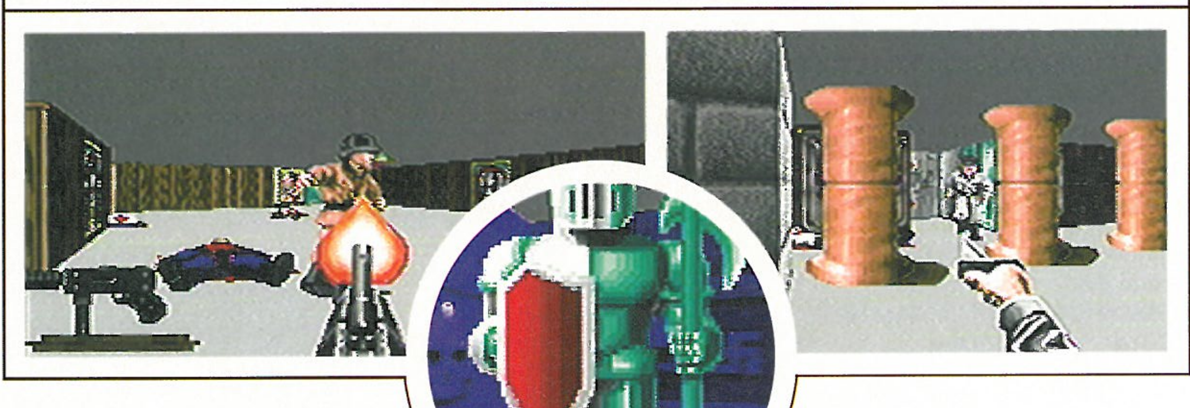


Corre que te pillo.



¿las puertas del infierno?



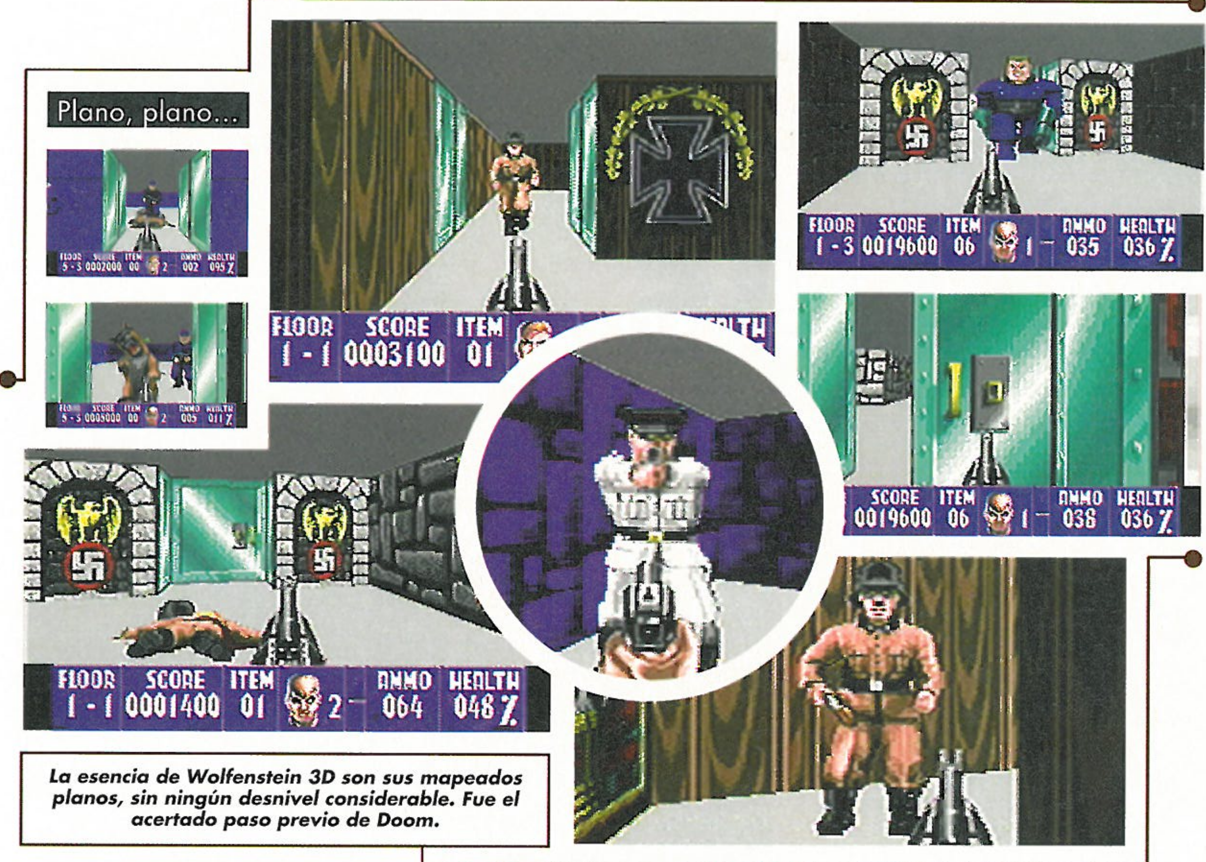


Wolfenstein 3D es de id Software tanto como lo es *Doom*, o sus secuelas, y las nuevas interpretaciones *Heretic* y *Quake*. Es decir, parte de la misma base de espectáculo que el ahora gran clásico, pero con el agravante de poseer, aún, más años de antigüedad. Por tanto, es carne para comparaciones despectivas y desconsideraciones manifiestas. Y, que conste, no es culpa de quienes ahora tienen el privilegio de jugarlo, sino de la compañía productora que quiere correr el riesgo de ser criticada por los que, sistemáticamente, se empeñan en poner barreras al mar.
Rememorando la vieja tradición de programas ubicados en la Segunda Gran Guerra, como en *Into the Eagles Nest* o un más arraigado *The Great Scape*, con nazis en ocho colores, *Wolfenstein 3D* se quita las limitaciones propias de viejas programaciones para mostrarnos un plano subjetivo, personal e intransferible, de lo que vive el protagonista. Este es el punto fundamental en el que después *Doom* se apoyó sin ningún pudor y que consiguió complicar con depuradas técnicas de mapeado, sobradamente conocidas por todos. La versión 3DO es un ejercicio de nostalgia tan loable como los clavos de Konami con sus *Deluxe Pack*, fabricados con esmero y que se juegan en la medida que el usuario los reconoce y desea el reencuentro. Fabricado con entusiastas técnicas que en su día causaron una gran

por Gonzalo Herrero

Nombre original :	Wolfenstein 3D
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Interplay
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Plano, plano...



La esencia de Wolfenstein 3D son sus mapeados planos, sin ningún desnivel considerable. Fue el acertado paso previo de Doom.

sensación, el programa, a simple vista, asusta lo suficiente para no convencer al jugador de la conveniencia de su compra: gráficos sencillotes, movimientos bruscos, mapeados planos sin altibajos misteriosos y una decoración austera, no son un argumento convincente frente a las texturas, miles de polígonos por segundo y barridos incalificables que se muestran hoy en día, en pro de un espectáculo más visual que jugable. A pesar de que corrió en Súper Nintendo sin la ayuda de chips especiales para acelerar la velocidad de proceso (como ocurre con *Doom*), en *3DO* se ha recurrido a ampliar el espectro de misiones desde el principio. Se puede escoger el modo original con casi 50 recados (militares), o entrar directamente en pequeñas misiones específicas, con objetivos más concretos que el simple hecho de





En cada nivel hay una meta donde aumentamos nuestra puntuación.

aniquilar enemigos, o formas vivas, en cada estancia por la que pasamos.
La valoración del programa debe considerarse, entonces, en función del tratamiento que el comprador le asegure. Técnicamente, frente a otros títulos más modernos, *Wolfenstein 3D* deja mucho que desear; pero si lo miramos como el ejercicio de renacimiento de un *pseudoclásico*, la conversión ha sido total y completamente exacta. Lo uno por lo otro, aunque mucho nos tememos que la mayoría lo despreciará sin paliativos.



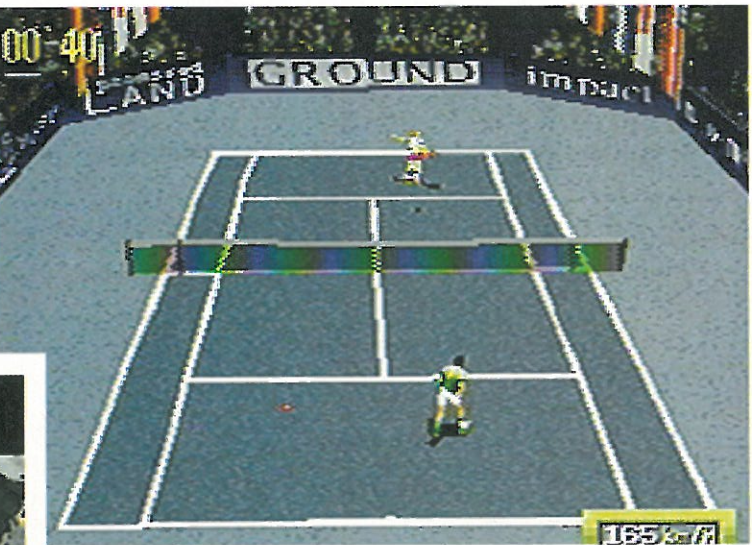


Virtual Open Tennis

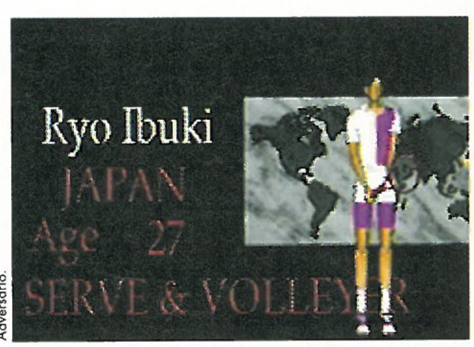
por Javier S. Fernández

Nombre original : Virtual Open Tennis
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Imagineer
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Estamos ante la enésima evidencia del cariz que la producción de software para máquinas de 32 bits parece estar tomando. Resulta evidente que, de continuar esta tendencia, aquellos trabajados *sprites* que durante muchos años corrieron por los primitivos ordenadores personales y en las máquinas de 8 y 16 bits posteriormente, pueden convertirse en meros recuerdos de un pasado que los nuevos gustos del público enterrarán de forma definitiva. Imagineer es consciente de estas tendencias y su nueva producción,



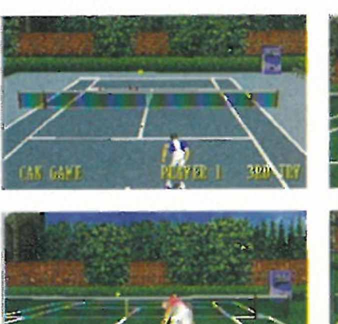
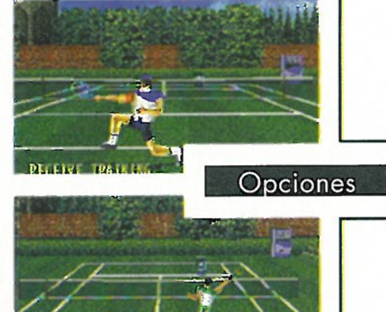
El trabajo gráfico resulta, sin duda, excepcional. Sin embargo, el punto más loable reside en la tremenda agilidad que muestran los jugadores a la hora de ejecutar los diferentes golpes.

Adversario.



Intro.

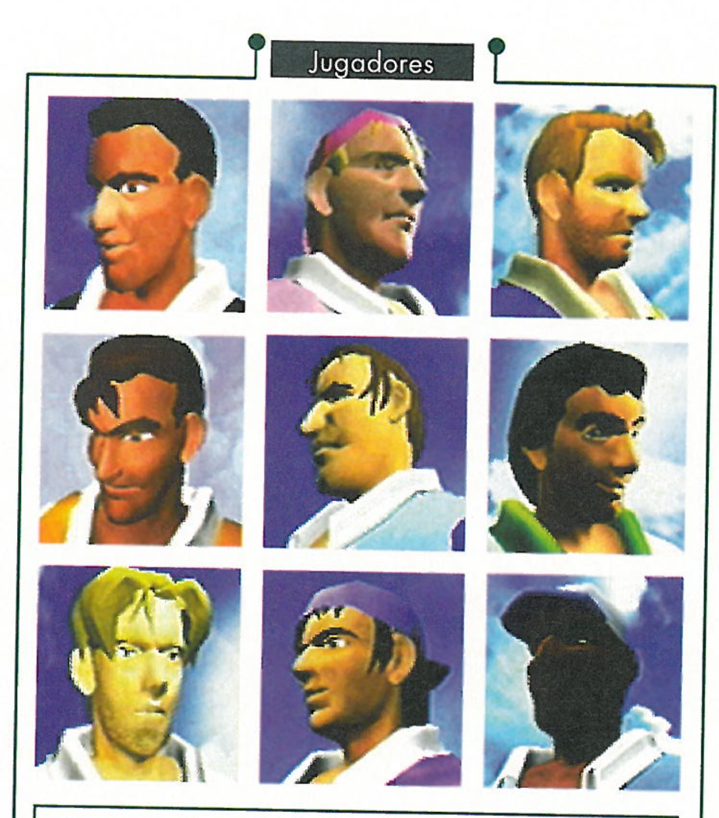

Opciones

utilizando técnicas poligonales, así lo demuestra.

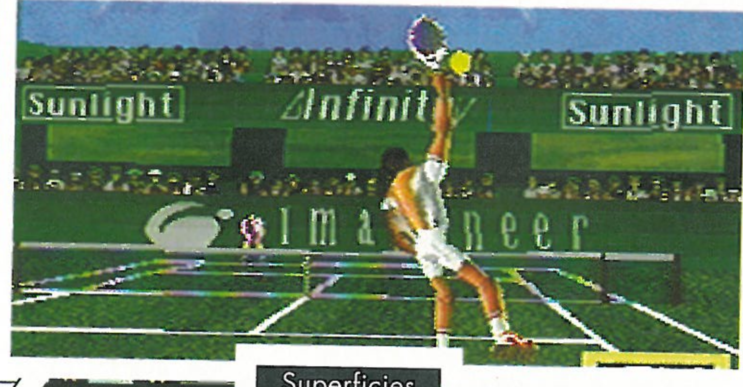
Virtual Open Tennis mantiene numerosas coincidencias con el simulador realizado por S.P.S. Development, comentado el mes pasado en estas mismas páginas, aunque el resultado final ofrece, afortunadamente, un producto mucho más trabajado y notablemente más divertido.

El planteamiento gráfico es idéntico; sin embargo, Imagineer ha sabido resolver con mayor sentido un desarrollo de juego mucho más acorde con el amplio despliege gráfico realizado. En esta ocasión, los trabajados *sprites* poligonales no suponen un obstáculo para la agilidad del juego. Muestran unos movimientos tan reales como cualquiera de los numerosos títulos *virtua*, ofreciendo una respuesta rápida y precisa a las órdenes del pad.

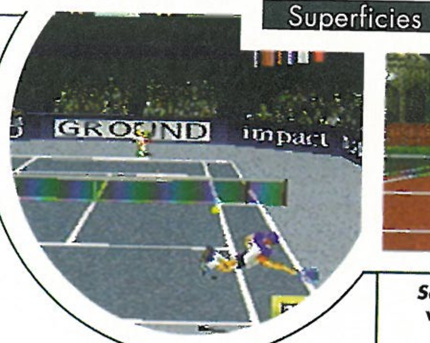
Jugadores

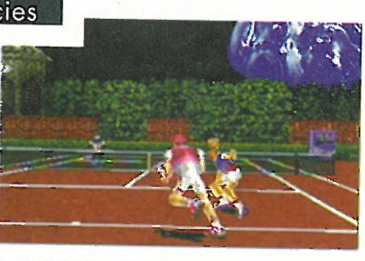


Como no podía ser de otra manera, contamos con un amplio abanico de jugadores, aunque su comportamiento en la cancha no ofrece diferencias significativas.



Superficies

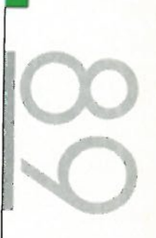




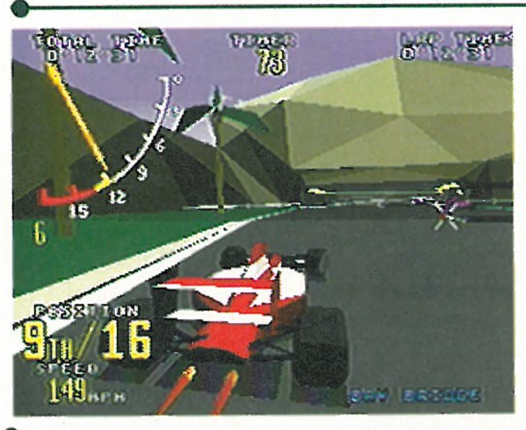
Se agradece enormemente la variedad que presentan las diferentes pistas.

Una vez superado con nota el principal aspecto del programa, el de la jugabilidad, Imagineer se ha permitido el lujo de dotar a su producto de un buen número de opciones: entrenamientos con máquina o el singular *can game*, un modo de juego en el que tendremos que derribar con nuestro saque varias latas (las clásicas de refresco), situadas al otro lado de la red. Un total de nueve jugadores y las habituales pistas de juego –arena, rápida y césped–, adornadas con atractivos fondos, completan las posibilidades de *Virtual Open Tennis*.





Virtua **Racing**



Las maneras gráficas del clásico se mantienen a rajatabla, aunque el tiempo y la mediocre conversión no animan a un juego fluido y continuado. Duele pensar lo que fue y en lo que ha quedado.





Circuito Metrópolis.



En Metróopolis con una vista más abierta.



Circuito Alpine.



Bay Bridge, el original.

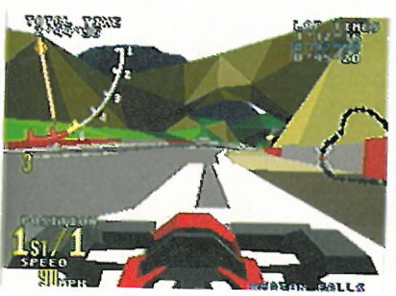
Son ya tres años los que lleva a sus espaldas aguantando *el tirón poligonal*, que los juegos de conducción han tomado como método fundamental de espectáculo. Un devenir plagado de éxitos merecidos que han conseguido extraer elogios, incluso, de los más sibaritas y menos objetivos buscadores de mapeados de texturas. *Virtua Racing* existe desde el 92 para recreativa y desde el 94 para Mega Drive, con Sega Virtua Processor, y 32X. El primero de ellos, exacto, sin vacilar en nuevas opciones y el segundo, convenientemente ampliado en vehículos y circuitos. Los dos, sin discriminación de bits, tenían la calificación de sobresaliente por fidelidad de conversión.

por J. Luis Sanz

Nombre original : Virtua Racing
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Time Warner
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Sobre la versión Saturn casi nada había trascendido, o lo que llegaba a los medios no era especialmente tratado con dulzura, ni siquiera con el mínimo de entusiasmo que por derecho el clásico se merecía. La peor noticia que retrajo los intereses del sector fue el endosamiento de su desarrollo a un *third party* como Time Warner Interactive, que tan pronto hace un juego correcto como otro lamentable. Sega, extrañamente, renegaba de uno de sus hijos más prolíficos para que el pastel se lo comiera otro. ¿Acaso era predecible un descalabro por una teórica falta de interés de los usuarios?, ¿o, simplemente, se trataba de un ejercicio de altruismo incontestable para exportar clásicos al voraz mercado americano?









Atajo amazónico





En el circuito de las cataratas hay un atajo que, por definición, nos acorta el recorrido. Evidente.

Para Saturn esperábamos un calco de la máquina, al menos en volumen de los gráficos, tamaño, colorido (por fin se perderían los angustiosos pero obligados pixelados) y suavidad de movimientos, con todos los polígonos originales, sin pedir más que su contemporáneo *Virtua Fighter*, compañero de fatigas poligonales de colores lisos. En honor a la verdad, *Virtua Racing*, de todos modos, nunca fue tan suave como sus hijos, como los *Rally* y *Daytona* de turno que, además, combinaban la espectacularidad gráfica con texturas siempre agradecidas. Esta entrega de *Virtua Racing* es más amplia de pantalla que la de 32X, con vehículos más aparatosos y tan suaves como sus programadores han decidido recrear: se nota respecto a versiones anteriores, pero menos que en un *Rally* o un *King the Spirits*. En honor a los muchos seguidores del programa en sus distintas versiones, se han mantenido los coches y circuitos de más, para hacer duradera su amortización.

Por tanto, en la teoría, *Virtua Racing* para Saturn se mueve con soltura. Para el que lo haya jugado anteriormente, el reencuentro parecerá menos dramático que para otro usuario más neófito. Este último verá un programa que se torna incomprensible (comparándolo con las texturas de otros gigantes), lento, bastante incontrolable y poco jugable con las vistas externas. Para el primero, el experimentado, es un reencuentro con un clásico del que se podía haber extraído mucho más y sólo han logrado una buena calidad gráfica, ausente de vida, que ha perdido personalidad por culpa del endosamiento de Sega.

Virtua Racing, ni en las pantallas de selección, es lo que era.

ÚLTIMA



Los coches









Salvo el original, el resto de coches son más curiosidades que opciones útiles de juego. Gratificante, al menos.





Detana Tweenbee Yahho!

Cinemas









Primera parte









Konami repite la experiencia iniciada con el pack Deluxe formado por las diferentes entregas de Parodius. El CD incluye las dos partes del clásico para recreativas. Sin duda, un título casi exclusivo para románticos aventajados.

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Detana Tweenbee Yahho!
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Konami
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Konami ha desarrollado en los últimos años dos maneras diferentes de plasmar una misma cosa. Su reconocido prestigio para relizar *shoot'em ups,* esos juegos donde el objetivo es avanzar por un *scroll* matando a todo lo que se menea, se ha asentado a través de dos temáticas bien distintas, aunque con desarrollos técnicamente similares. Clásicos como *Nemesis, Salamander* o *Gradius* tienen mucho en común con *Parodius* o *Pop'n Tweenbee.* Los primeros plantean desafíos futuristas con naves creíbles y escenarios que forman parte de lo que a un videojuego de este calibre se le puede exigir; los segundos, sin embargo, están repletos de guiños, de sentido del humor, de *look* oriental, de naves de *juguete,* de





Gráficamente, Detana Tweenbee Yahho! no ofrece ninguna diferencia reseñable respecto de las conocidas versiones para Súper Nintendo.



personajes sacados de contexto... *Parodius* y *Pop´n Tweenbee* afrontaron los 16 bits con argumentos similares, y ahora el segundo se suma a la estrategia de explotación de clásicos desarrollada por Konami, que plantea el paso de sus títulos emblemáticos a los 32 bits como conversiones puras, sin apenas concesiones a las capacidades de consolas como Saturn.

La saga nació de las entrañas de aquellas primeras máquinas de pie, triunfó en Súper Nintendo con dos entregas sobresalientes *(Pop´n Tweenbee 1 y 2)*, y se transformó en un plataformas, rebautizado con la coletilla de *Adventure*, que no está recogido en el CD que nos ocupa.

La conclusión es clara: *Detana Tweenbee Yahho!* es la recopilación de dos títulos brillantes, que salen de la SNES engrandecidos, pero a los que no se les ha sumado nada. Justo es decir que son tan buenos como lo fueron en su día; pero Konami pide mucho a sus seguidores: la fidelidad cuesta el mismo dinero que juegos más nuevos y mejores.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
70

Prime Goal EX



Namco ha optado por un diseño gráfico menos realista de lo que cabría esperar. Un hecho éste que, sin embargo, no afecta en absoluto al resultado final obtenido.

por Carlos Ballester

Una vez más, Namco se erije como el principal valedor del sistema doméstico de Sony. A través de títulos por todos conocidos, como *Ridge Racer*, *Tekken* y tantos otros, NAkamura Manufacturing COmpany parece convertirse en la respuesta más contundente a las sobresalientes y eficaces producciones de AM2 para Sega.

Si en el número pasado os ofrecíamos en estas mismas páginas el vano intento realizado por Human para dotar a PlayStation de un simulador futbolístico de garantías, en esta ocasión os contamos la apuesta de Namco. Los japoneses han recuperado un viejo conocido de los salones recreativos y de los 16 bits de Nintendo, para ofrecer una adaptación más que correcta que exprime parcialmente las posibilidades de la máquina.

Nombre original :	Prime Goal EX
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Namco
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM



Prime Goal EX tiene una particular visión del mundo del balompié, con un desarrollo que huye un tanto del realismo exhibido en títulos como *Victory Goal* de Sega, para acercarse a los clásicos simuladores de fútbol realizados para Súper Nintendo, con los que comparte un tratamiento gráfico similar, con diseños un tanto más *infantiles*.

El control de la pelota requiere práctica. Las diferentes acciones que los jugadores desarrollan están sujetas a combinaciones de teclas al mas puro estilo de los clásicos juegos de lucha. Sin embargo, este hecho queda convertido en mera anécdota en un par de partidas. El balón no busca descaradamente al compañero e, inicialmente, conseguir traspasar la línea de gol del contrario puede ser un ejercicio de santa paciencia, incluso

recurriendo a las tandas de lanzamientos desde los once metros. Por contra, el desarrollo del juego se muestra ágil, con preciosas combinaciones que redundan en altas dosis del factor simulación, a lo que contribuyen de manera decisiva pequeñas opciones como la singular forma en el que la máquina nos presenta diferentes regates en primer plano o los lanzamientos de golpe franco, a través de pantallas especialmente diseñadas para estos casos y que recuerdan inevitablemente las escenas animadas tan del gusto de SNK.

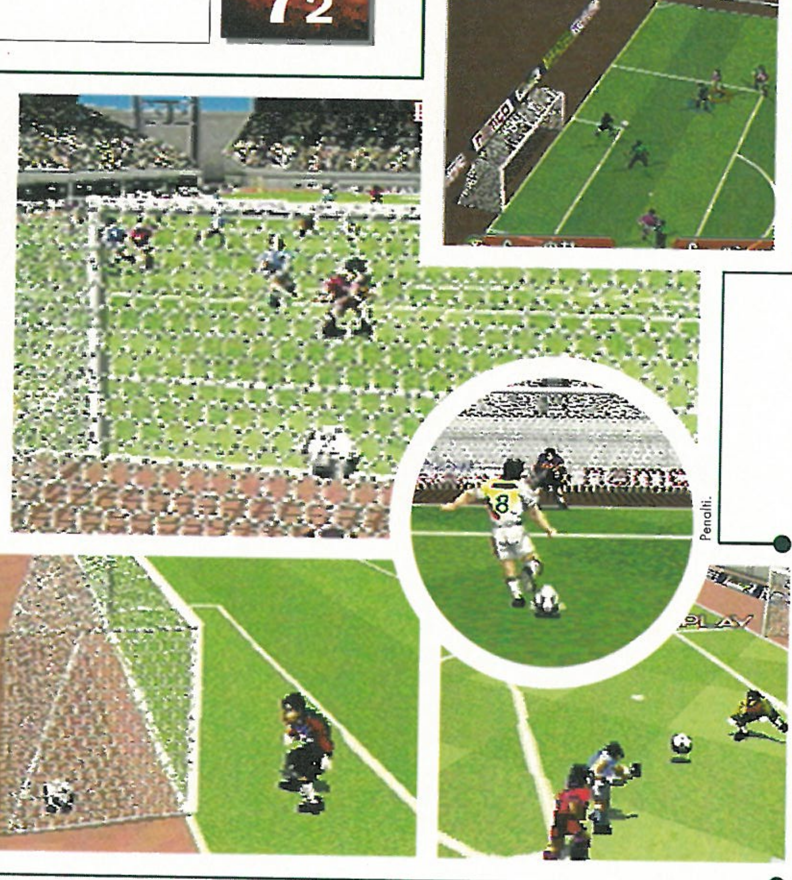
Namco ha logrado un título sumamente cuidado, donde detalles como las sombras propiciadas por la iluminación artificial o los pequeños saltos de los delanteros para evitar las salida del portero, brillan con luz propia. El título que cumple a la perfección con su cometido: ofrecer sensaciones similares a las que se pueden vivir en un terreno de juego.

Prime Goal EX está llamado a convertirse en una de las apuestas futbolísticas más fiables realizadas para PlayStation. Aunque por lo visto hasta la fecha, la evolución que el software para máquinas de 32 bits está sufriendo, puede propiciar un injusto giro a esta situación, como ha ocurrido con otros títulos. Pero no hay que adelantarse a los acontecimimientos: *Prime Goal* EX es un buen juego y contiene el potencial necesario para propiciar diversión.



Vistas

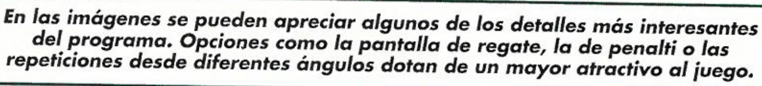
Opciones especiales



Pantalla de regate

Penalti.

Repetición libre directo.


En las imágenes se pueden apreciar algunos de los detalles más interesantes del programa. Opciones como la pantalla de regate, la de penalti o las repeticiones desde diferentes ángulos dotan de un mayor atractivo al juego.

Riglordsaga







Combates







La complejidad propia de este tipo de juegos, unido a la necesidad de saber japonés para desenvolverse en ellos con comodidad, los restringe a un tipo de público muy especial.

por Javier S. Fernández

Riglordsaga es un título muy especial dirigido a un tipo de público de idénticas características. Englobado dentro del grupo de las aventuras gráficas, ofrece particularidades difícilmente comprensibles para profanos en este tipo de juegos. En principio, ha de olvidarse cualquier atisvo de recorrer, de forma más o menos complicada, diferentes parajes en pos de objetos e informaciones que favorezcan la progresión en la historia. Muy al contrario, en *Riglordsaga* el desarrollo del juego ofrece una especie de intercambio matemático, donde porcentajes de las diferentes opciones y movimientos estratégicos (a modo de tablero de ajedrez, en el que la adecuada elección del protagonista que debe actuar en cada momento se torna en imprecindible) suponen el verdadero alma del programa, el *quiz* de la cuestión. No cabe duda de que *Riglordsaga* es un título para

Nombre original : Riglordsaga
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Microcabin Corp.
Soporte : CD-ROM

Protagonistas

El gran trabajo gráfico llevado a cabo por Microcabin alcanza su máxima expresión en el diseño de los personajes. Toda una delicia visual.





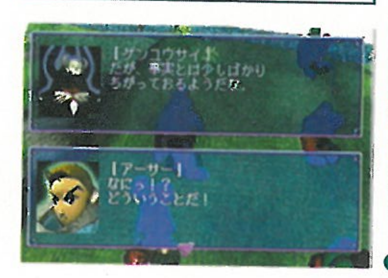









Lamentablemente, la barrera idiomática vuelve a suponer un muro infranqueable.



disfrutar con tiempo. Más aún si el idioma nipón no se encuentra entre nuestros conocimientos. Es entonces cuando sus múltiples e incomprensibles menús obligan a recurrir a una técnica tan escasamente atractiva como práctica, base de la filosofía empírica: el método de ensayo/error. Sin embargo, este inevitable obstáculo no debe disimular lo más mínimo las altas prestaciones que el juego puede llegar a ofrecer. Con un desarrollo tan extenso como seductor, causa por necesidad sensaciones diametralmente opuestas entre quienes lo prueban por primera vez, bien de rechazo o bien de atracción, sin posibilidad de un punto intermedio.

En cualquier caso, no cejaremos en nuestro empeño de destacar y fomentar este tipo de producciones, que explotan nuevas formas de diversión a través de nuestras consolas domésticas, huyendo de planteamientos tan faltos de originalidad como excesivamente reiterativos en demasiadas ocasiones.

Si a todo lo anteriormente expuesto le añadimos la belleza gráfica que presenta, *Riglordsaga* se convierte en pseudo imprescindible para los amantes del género, con la certeza de una segura amortización.





Theme **Park**

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Theme Park
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Bullfrog
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Bullfrog tiene sobre sus espaldas muchos juegos que han sido transferidos a multitud de sistemas desde sus orígenes en PC. Muchos de ellos han revolucionado las formas, con desarrollos que se aventuraban en terrenos muy farragosos.

Cuando *Magic Carpet* apareció, nos recordó a un programa para 3DO llamado *Total Eclipse* de Crystal Dinamics, que generaba los escenarios de la misma forma. Todos nos congratulamos por que se iniciaba una nueva época de juegos más *arcade* que aventura (sin desmerecer a este género).

En la misma hornada aparece *Theme Park*, un simulador vital de esos que siguen las pautas marcadas por los dioses del género como los *Sim Earth*, *Sim Farm*, *Sim Tower* y *Sim City* con sus variantes, o *A-Train*. Programas donde se deben manejar multitud de



Intro graciosa

A la hora de instalar nuevas atracciones tenemos que conocer cuál puede ser el volúmen de clientes y la rentabilidad real que se puede obtener. Mucho no es sinónimo de bueno.

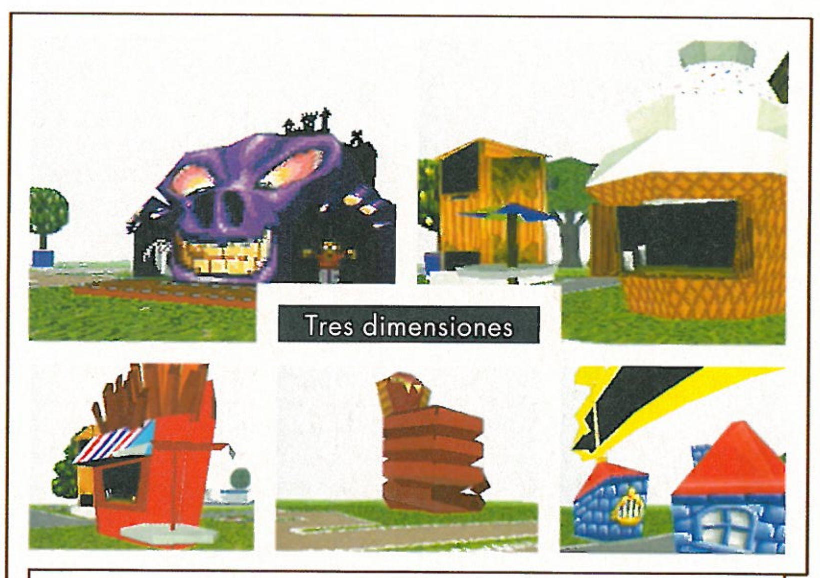
¡Qué bien!, polígonos con texturas.

¿Sindicatos franceses?

Balances económicos.

parámetros que repercuten directamente en el resultado final del juego. Títulos donde desarrollamos un claro rol que elegimos nosotros: podemos ser honestos empresarios o simples ahijados del *pelotazo* con *clarividentes* operaciones especulativas. Estos programas sí que podrían ser llamados de rol, o *RPG*, y no como ocurre con las aventuras de toda la vida.

Tomando por lo tanto ese papel en el juego, *Theme Park* puede hacernos sentir las mismas sensaciones que movieron a Walt Disney en sus metafísicos sueños de grandeza cuando acometió la construcción de sus mundialmente famosos parques de atracciones. Manejar presupuestos de investigación, elaborar pedidos de comida, bebida o regalos para abastecer los comercios interiores y vender o comprar acciones para ampliar las ofertas del parque, absolutamente todo se rige bajo el principio de causa-efecto.



Theme Park entra a formar parte del selecto club de los programas poligonales con mapeados de texturas. Aunque la opción es incontrolable e inútil, al menos, no se pierden los polígonos. Ideal para los sibaritas.

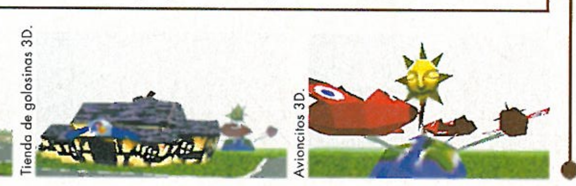


El nivel gráfico del juego no ha variado lo más mínimo. Este detalle, sin embargo, no puede ser una condena porque su esencia fundamental es la diversión, el concepto. ¿Es preferible un mayor espectáculo que el entretenimiento en un videojuego? Que opinen los expertos.

Técnicamente el juego ha quedado intacto del ataque de sus programadores: no se han variado opciones ni menús y ofrece las mismas premisas que pueden tenernos muchas horas delante del manual, primero, y de la pantalla, después.

En PlayStation han introducido una recurrente perspectiva que permite pasearnos en 3D por el recinto que hemos creado (los amantes de los polígonos por segundo aquí tienen una razón para comprarlo). Aunque la idea hay que agradecerla, el resultado final es tan incontrolable e inútil, que recurrir a esta opción debe hacerse, únicamente, en caso de incendio. Por lo demás, no cambia absolutamente nada.

Tienda de muñecos 3D.



Tienda de golosinas 3D.

Avioncitos 3D.





Atendiendo a planteamientos puramente lógicos, la generalización del CD como soporte en la práctica totalidad de las máquinas puede y debe convertir el género de las aventuras gráficas en uno de los más prolíficos en un futuro no muy lejano. La mayor madurez de los potenciales usuarios de estas consolas de 32 bits y la gran capacidad, aunque menor rapidez, de dicho formato en materia gráfica, tienen que suponer un notable aumento, tanto cualitativo como cuantitativo, en la producción y difusión de este género con arraigada tradición en otros formatos como el PC.

En este sentido, Warp! Inc. ha recogido planteamientos similares a los vistos en algunos de los títulos más clásicos realizados para ordenador personal, ofreciendo un resultado acorde a lo que cabía esperar: una aventura de largo recorrido (se han tenido que utilizar dos CD´s), con un desarrollo tan interesante como extenso y una cuidadísima ambientación como su elemento más destacado.

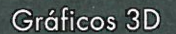
El juego está realizado íntegramente con gráficos renderizados 3D, muy similares a los exhibidos por el clásico por excelencia *7th Guest*, o en el pionero en los nuevos formatos,

por Javier S. Fernández

Nombre original : D
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Acclaim
Programación : Warp! Inc.
Soporte : CD-ROM

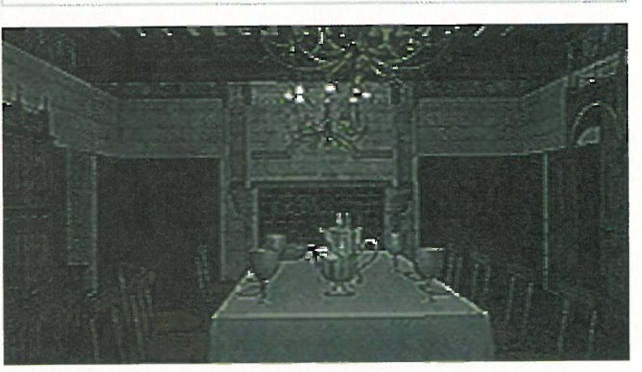


El título está repleto de efectos y animaciones que, unas veces en forma de imágenes y otras a través de sonidos, sirven de pistas para un mejor progreso en la aventura.



Gráficos 3D









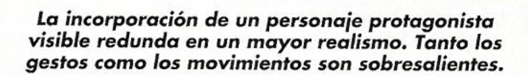
La protagonista



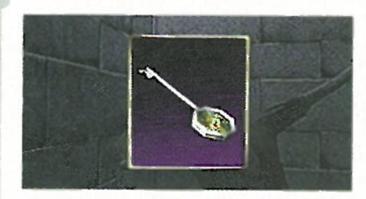








La incorporación de un personaje protagonista visible redunda en un mayor realismo. Tanto los gestos como los movimientos son sobresalientes.







Como en toda buena aventura, abunda la presencia de todo tipo de máquinas y objetos.

Myst. Para su producción se utilizaron potentes equipos Silicon Graphics, que ofrecen un aspecto tremendamente realista.

En cuanto al desarrollo del juego, responde a los cánones más clásicos: infinidad de estancias e innumerables objetos, que en muchos casos resultan verdaderamente complicados de utilizar. Todos acertadamente plasmados en escenas animadas de gran calidad, que suponen un toque de distinción respecto a productos del mismo cuño.

Sin embargo, *D* no sólo destaca por su cuidado trabajo gráfico. En un aspecto como el sonido, muchas veces tan olvidado, se muestra verdaderamente atractivo. Todos los efectos que han sido utilizados (puertas que chirrían o pisadas) y las melodías se entremezclan de forma discreta con el resto de los elementos del juego.

D se erije como una perfecta demostración de todo aquello que una buena aventura debe ofrecer. Un desarrollo compensado, donde los elementos se conjugan de forma inteligente, con el fin de crear la atmósfera necesaria para posibilitar una completa integración del jugador en la historia. Resulta ideal para amantes del género, siempre y cuando la paciencia constituya un rasgo principal de su caracter, pues tendrán que hacer gala de ella para no caer en la desesperación de quedar atrapados cada poco tiempo en situaciones complicadas. ¡Qué os vamos a contar!





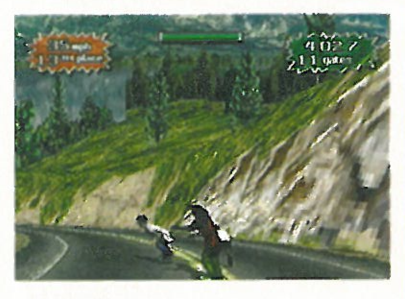
Extreme Games

por Javier S. Fernández

Nombre original : Extreme Games
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sony Interactive
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM









Obstáculo móvil.



Tobogán callejero.



Puertas de bonus.

Las puertas proporcionan dinero, puntos y la posibilidad de acceder a pasajes ocultos.

Resulta inevitable, al contemplar este *Extreme Games*, no volver la cabeza hacia atrás unos cuantos meses, cuando Electronic Arts mostraba los primeros títulos verdaderamente significativos de lo que, con el tiempo, debía convertirse en un cambio cualitativo sin discursión. La máquina elegida, 3DO; el juego, *Road Rash*. Este programa original de Mega Drive, ofrecía por primera vez las verdaderas posibilidades de las máquinas de nueva tecnología.

Tras él, *The Need For Speed*, tambien de Electronic Arts, transformaba las motocicletas del original en potentes vehículos de cuatro ruedas, manteniendo la misma calidad, tanto a nivel gráfico, con sus magníficos escenarios, como en la rapidez del desarrollo y la suavidad de sus movimientos. Ahora, bajo el sello de Sony Interactive Studios America, y pese a

que resulta imposible pensar que la mano de Electronic Arts no haya participado de alguna manera en su desarrollo, *Extreme Games* presenta otros vehículos más modestos, pero igualmente atractivos.

El programa recupera el argumento utilizado por EA en otro de sus títulos realizados para Mega Drive, *Skitchin*, en el que tomábamos las riendas de una tabla de *skate*, aprovechando para impulsarnos, de una manera un tanto suicida, los coches.

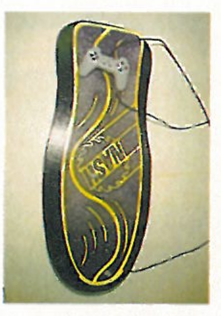
En esta ocasión, Sony ha dotado al juego de cuatro vehículos diferentes: la clásica tabla de *skate*, una bicicleta de montaña, patines de bolas y un artefacto, denominado *tobogan callejero*, en el que nos deslizamos con la parte posterior de nuestro cuerpo apoyada sobre una tabla encorbada. Hay que significar la diferencia que supone la utilización de uno u otro vehículo, con sensibles diferencias en la calidad de sus movimientos.



Una de las principales bazas con que cuenta Extreme Games reside en la variedad de juego que ofrecen los diferentes vehículos, si bien no todos muestran un comportamiento brillante.

Skate **Pad**

Hasta nuestra redacción ha llegado este curioso artilugio, que ya pudo ser contemplado en el pasado E.C.T.S. de Londres. Se trata de la reproducción de una clásica tabla de skate con pad incorporado, diseñada por Sony. De momento, parece que no existe interés por parte de la compañía en su comercialización, sino que se trata de un elemento destinado a incentivar las excelencias de Extreme Games.
En principio, su manejo para profanos en este deporte puede suponer más de un problema. Sin embargo, con un leve aprendizaje, las posibilidades que la tabla puede llegar a ofrecer, resultan altamente interesantes.



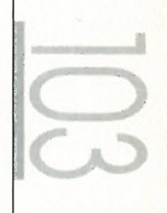


Gráficamente, *Extreme Games* se muestra completa y sospechosamente idéntico al *Road Rash* de Electronic Arts. La aproximación de los diferentes elementos del paisaje, así como de los obstáculos móviles, se realiza con total suavidad y mantiene la belleza gráfica que presentaban los títulos anteriormente citados.

Acción y variedad en un desarrollo de sobra conocido, pero no por ello menos atractivo.

ÚLTIMA





Ridge Racer Revolution

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Ridge Racer Revolution
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Namco
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Frente a la tribuna de meta.

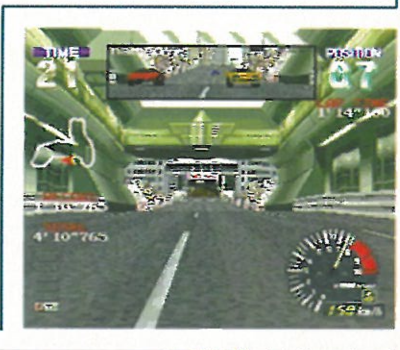


Velocidad

En el modo de dos jugadores linkado, Ridge Racer Revolution ofrece un circuito diferente al que podemos escoger de serie. El mes que viene lo veréis.



Nada hay de revolución en este remodelado *Ridge Racer*, salvo el apellido. Lejos de ser una crítica, el vaciar de contenido al sustantivo que acompaña a un juego ya consagrado, es el ejercicio de quién considera que el invento de Namco no necesita siquiera de títulos grandilocuentes para potenciar su venta. Siempre acudimos a una frase manida para definir un juego incontestable, "que vende consolas", pero en este caso está más que justificada. *Ridge Racer* fue el título escogido por Sony para





Nuevo trazado



Técnicamente, el juego no presenta mejoras espectaculares: sigue siendo tan rápido y jugable como siempre.



Subiendo a la montaña.



Camino de la meta.

Visita exterior.

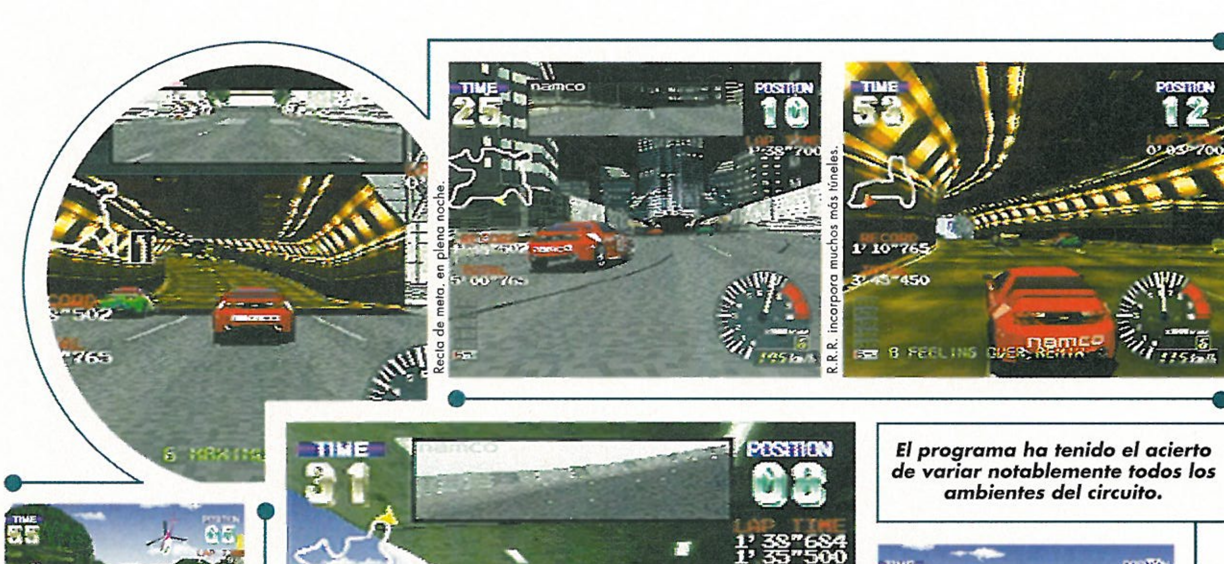
Dentro y fuera



Como en la primera parte, el control del derrape es fundamental para no perder velocidad en las curvas.

promocionar el lanzamiento de PlayStation, en una versión doméstica del desarrollo recreativo de Namco. Aquél juego (se antoja complicado hablar en pasado de un título que apenas tiene un año), se convirtió en el mejor argumento para defender una consola que, por las Navidades de 1994, estaba llamada a convertirse en la alternativa a los dos grandes gigantes del sector del videojuego: Sega y Nintendo. 365 días después, Sony ha apostado de nuevo por el programa de Namco para captar a los compradores potenciales japoneses de su consola que aún no la poseen. Por desgracia, su filial española tardará algo más en ponerla en las estanterías de nuestro país.
Para los que no recuerden el desarrollo original, es obligatorio hacer referencia a su realismo, a la puesta en escena de una carrera vertiginosa de coches poligonales, que jamás se ralentizaban en un entorno generado con suficiencia por la consola. Era un alarde de jugabilidad que transmitía velocidad por los cuatro costados; un desafío donde los derrapajes debían medirse al milímetro; una competición tan bien planteada que apenas se hacía monótono el hecho de que sólo existiese un circuito; era, y es, una de las mejores conversiones recreativas jamás realizadas para una consola; el argumento que recogió infinitos elogios entre la prensa especializada de todo el mundo. *Ridge Racer Revolution* no posee mejoras contundentes, aunque los guiños introducidos por Namco





Recla de meta, en plena noche.

R.R.R. incorpora muchos más túneles.



Noche y día

El programa ha tenido el acierto de variar notablemente todos los ambientes del circuito.





Entre las nuevas localizaciones del circuito, podemos encontrar playas, acantilados, montañas y pronunciados desniveles con agradables curvas de una complejidad evidente.

merecen un análisis detenido. El primer detalle que merece el reconocimiento a la habilidad de los programadores, es la inclusión del espejo retrovisor en la vista interna desde la carlinga. Al margen de las dosis de realismo que aporten al juego, es un ejercicio de virtuosismo técnico representar, a lo largo de toda la carrera, la vista posterior de nuestro coche, generando de nuevo los escenarios, en un alarde de potencia que demuestra la capacidad de una PlayStation que, por momentos, va sobrada.
Menos espectacular, con menor incidencia también en el desarrollo del juego, es el hecho de que las ruedas se muevan, giren a la orden del *pad* de control. Es la demostración de que Namco tiene instinto de superación y, lo que es


El ambiente playero se deja sentir.

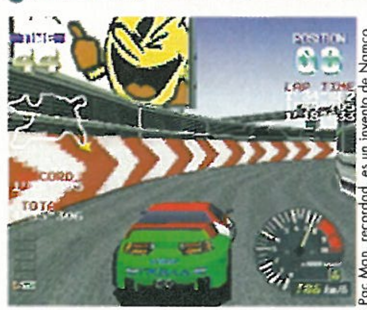

Una de las múltiples salidas del túnel final.





El atardecer provoca bonitos degradados de color.

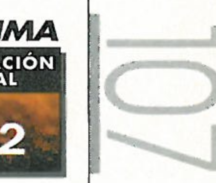

Clásico de Ridge Racer.


Pac Man, recordad, es un invento de Namco.


Derrapes en la noche.

más importante, amor por los detalles pequeños, lo que, indudablemente, le engrandecen. La mejora más importante es el cambio del escenario donde se desarrolla la carrera. En el *Ridge Racer* original existía un solo circuito, que poseía dos recorridos diferentes, cada uno con dos modos de dificultad. El abanico de posibilidades era, por mucho que el entusiasmo del juego provocase, una limitación que muchos le perdonamos ante el espectáculo que supuso encontrar un título tan brillante. Ahora, y sobre el mismo circuito, Namco plantea tres recorridos que modifican la estrategia de carrera, mejor, la propia carrera en sí. En el juego original, los dos recorridos eran parches, la suma de curvas que apenas variaban nada y que se aprendía con facilidad. Ahora la historia cambia y podríamos considerar que nos encontramos ante tres circuitos diferentes, aunque el comentario peque un poco de generosidad. Este argumento se potencia por el hecho de sumar nuevos modos de carrera. En *Ridge Racer* siempre corríamos contra once coches, el objetivo final era siempre llegar el primero; en *Revolution*, además, podemos correr en soledad contra el tiempo *(time trial)*, o embarcarnos en un duelo con el coche rival que la propia consola designa.
Por último, Sony ofrece la posibilidad de unir dos PlayStation, para posibilitar un modo *versus* que, aunque sea de agradecer, exige dos máquinas, dos monitores y el cable de conexión, lo que no está al alcance de todos los bolsillos.







Producer de AM3

por Javier S. Fernández

El pasado 2 de diciembre visitó Madrid **Tetsuya Mizuguchi**, uno de los nombres más importantes del grupo de programación AM3 y máximo responsable de títulos de la relevancia y el peso de *Sega Rally*. España fue elegido como el primer destinatario de su presencia, dentro de la gira que **Tetsuya Mizuguchi** ha estado llevando a cabo por diversas ciudades europeas. Tras la escala en nuestro país, se dirigió a Italia, donde tuvo la oportunidad de visitar las instalaciones de Lancia, agradeciendo de esta manera la colaboración prestada por la mítica firma automovilística en la realización de *Sega Rally*.

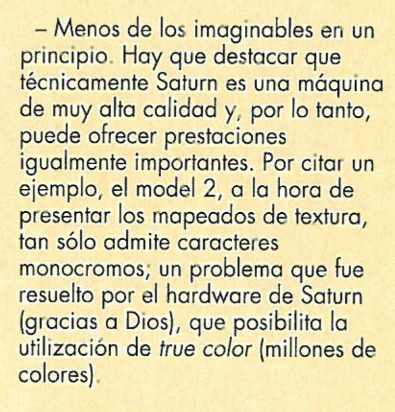
Dentro de su apretada agenda, en la que se incluyó una visita al centro de entretenimiento familiar Divercor, tuvimos la ocasión de departir con él unos instantes en las instalaciones de Sega en Madrid. **Tetsuya** habló sobre el presente y el futuro de su grupo de programación y dio a conocer sus cualificadas impresiones sobre Saturn.

La palabra favorita de este risueño japonés es "diversión". No podía ser de otra manera si tenemos en cuenta que forma parte de AM3, uno de los equipos de programación más importantes del mundo.

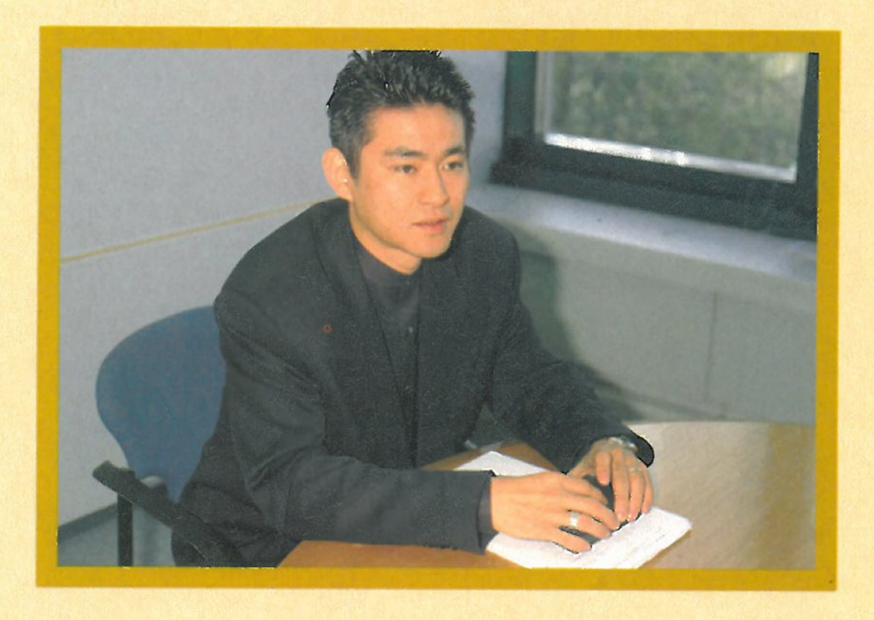
– ÚLTIMA: ¿Cómo se planteó el proceso de conversión de Sega Rally desde el Model 2 a Saturn?

– Tetsuya Mizuguchi: En primer lugar, hay que dejar bien claro el término conversión. La versión para Saturn de *Sega Rally* no fue en ningún caso una conversión. Tuvimos que realizar un programa completamente nuevo e independiente del original Model 2.

– Técnicamente, ¿plantearon muchos problemas las propias características de la máquina en este proceso?

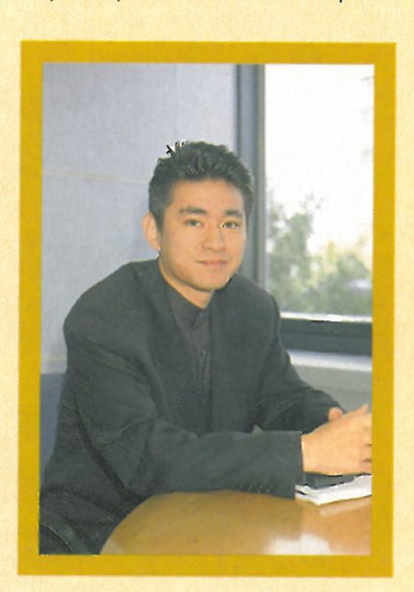


– Menos de los imaginables en un principio. Hay que destacar que técnicamente Saturn es una máquina de muy alta calidad y, por lo tanto, puede ofrecer prestaciones igualmente importantes. Por citar un ejemplo, el model 2, a la hora de presentar los mapeados de textura, tan sólo admite caracteres monocromos; un problema que fue resuelto por el hardware de Saturn (gracias a Dios), que posibilita la utilización de *true color* (millones de colores).



– Uno de los aspectos más destacados del programa puede ser el gran realismo que presenta el comportamiento de los vehículos. ¿Cómo se logró este efecto?

– Para la realización de *Rally* empleamos cientos de horas testeando los vehículos y sus comportamientos. De hecho, el mayor problema lo encontramos en la reproducción del tercer coche, el Lancia Stratos, vehículo que yo, particularmente, nunca había conducido. Para conseguir una buena reproducción, recurrimos a expertos pilotos de este coche que nos asesoraron sobre su comportamiento en los diferentes terrenos. En este sentido, para la realización de *Manx TT*, mantenemos contacto directo con compañías de la categoría de Honda, con el fin de lograr un mayor grado de simulación.



"Sega Rally no es más que la punta del iceberg de lo que Saturn puede llegar a ofrecer"

– El modo 2 jugadores de *Sega Rally* es, quizás, el más conseguido de cuantos se ha visto hasta la fecha, ¿dónde está el secreto de tan magnífico resultado?

– A la hora de plantearnos la posibilidad de plasmar un modo de juego en el que dos jugadores pudieran competir de forma simultánea, optamos por hacerlo de una forma directa, sin cables ni la necesidad de tener que contar con dos consolas, dos monitores y dos juegos, tal y como ocurre con otras máquinas del mercado. Esta decisión conllevó la lógica división de elementos, tales como polígonos, a la mitad. Evidentemente, se optó por eliminar aquellos más prescindibles: árboles, público y demás motivos estrictamente decorativos, con el fin de respetar lo verdaderamente trascente que son los vehículos y su comportamiento.

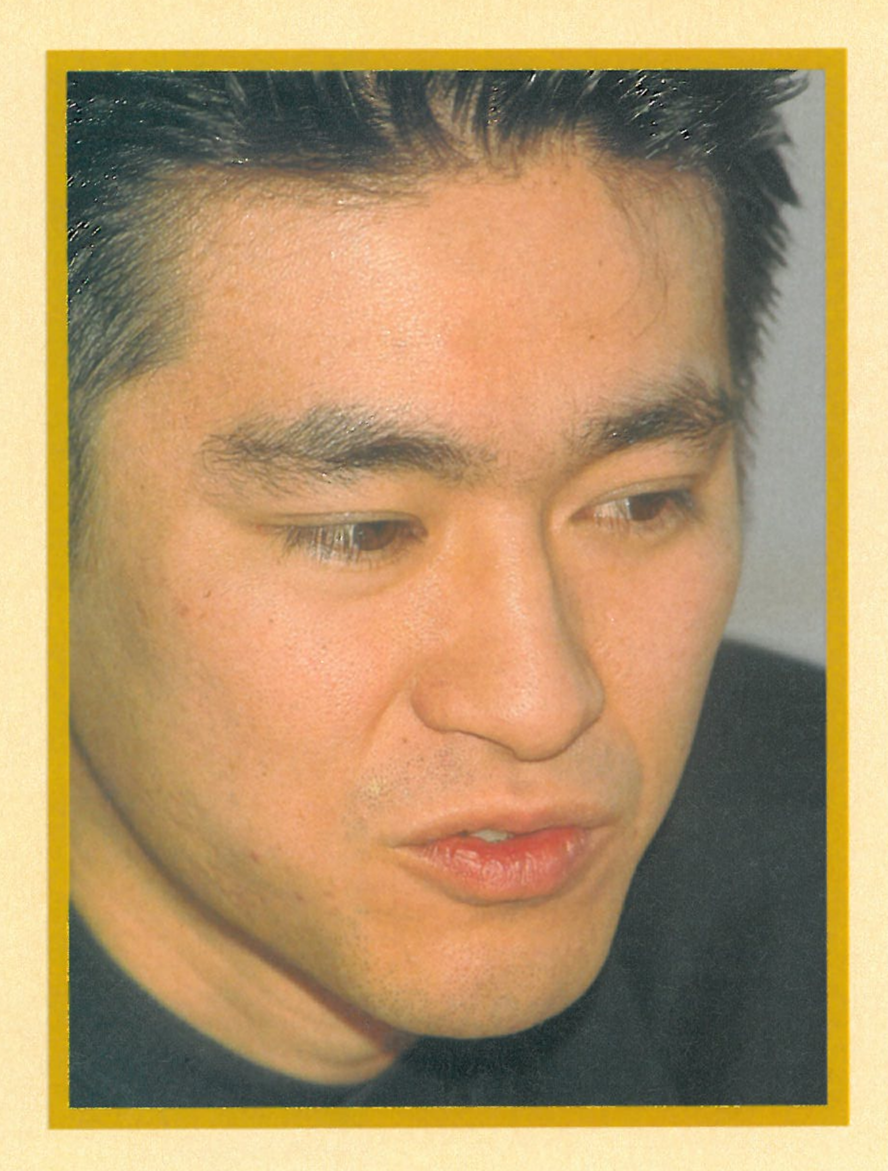
– ¿*Sega Rally* puede ser considerado como un techo de lo que Saturn puede llegar a ofrecer?

– Todo lo contrario. En estos momentos se podría decir que estamos en periodo de aprendizaje y que, por lo tanto, *Sega Rally* no es más que la punta del iceberg de lo que Saturn puede llegar a ofrecer.

– Antes ha hecho referencia a la nueva recreativa en la que están trabajando, *Manx TT*. ¿Su realización ha seguido derroteros similares a los que llevó en su día *Sega Rally*?

– *Manx TT* es un nuevo concepto, completamente diferente a todo lo que se ha hecho hasta ahora. Su realización ha planteado un mayor número de problemas que los que nos produjo en su día *Rally*. Hay que tener en cuenta que los vehículos de éste eran cajas cuadradas y, por lo





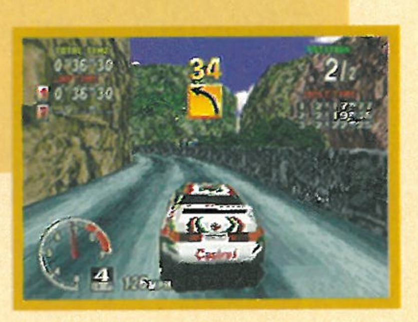




Tetsuya Mizuguchi es el productor de *Sega Rally Championship* para Saturn (anteriormente programó la recreativa) y dedicó seis meses en completarlo (el plazo que Sega impuso para que el juego estuviera en las tiendas japonesas el pasado mes de diciembre). El resultado ha sido espectacular y, según sus palabras, este programa no es aún el tope de lo que la consola puede ejecutar.

Mizuguchi reconoció la complejidad que entraña trabajar con Saturn y sus dos procesadores Hitachi paralelamente: dos cerebros compitiendo uno contra otro.





tanto, mucho más fáciles de mover que las motos de *Manx TT* que, aparte de su propia forma física, más complicada, incluyen la figura humana del piloto con todos los movimientos. Igualmente, el modo de competición con ocho máquinas simultáneamente dificulta ostensiblemente el trabajo.

– ¿Qué nuevas opciones incorpora *Manx TT*?

– En primer lugar, y a diferencia de lo que ocurría en *Rally*, donde la conducción era estática, *Manx TT* ofrece movimiento, con curvas que se traducen en espectaculares derrapes. Otro de los puntos importantes y que contribuye decididamente al gran resultado obtenido es el del sonido. El juego incorpora cuatro vías de audio que producen en el jugador un efecto envolvente muy excitante. Hemos incluido sonido real en el tubo de escape, así como vibraciones que, unido a la posibilidad de apoyar los pies en los pedales, consiguen crear un efecto de simulación tremendamente real.

– Desde su punto de vista, como miembro de uno de los principales grupos desarrolladores de software de entretenimiento, ¿qué premisas debe cumplir un título para alcanzar el éxito?

– En Sega, a la hora de programar juegos, se tienen siempre presentes cuatro puntos fundamentales e inexcusables. En principio, los títulos deben producir una sensación de *mareo* similar a la que se puede sentir en los conciertos de rock, en



los que el ambiente envuelve al público. En segundo lugar, deben prestarse a competición. El tercer punto es incluir el factor de simulación justo y necesario, sin excesos, y, por último, tienen que provocar tensión y emoción en quien lo juega.

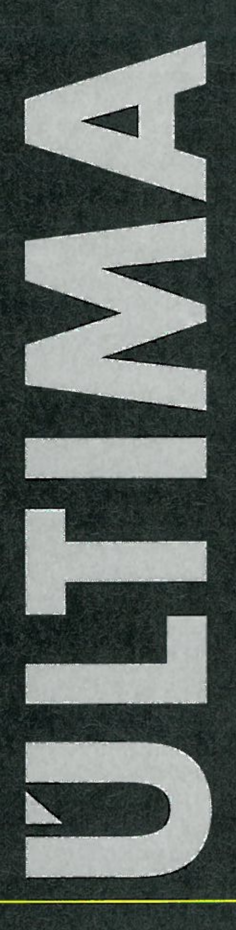
– En su opinión, ¿dónde está el futuro de los videojuegos?, ¿quizá se encuentra en la realidad virtual?

– Rotundamente, no. Los videojuegos no deben presentar la realidad tal y como es, sino adaptar ésta para ofrecer lo realmente importante: *fun* (diversión, un término que utiliza constantemente a lo largo de toda la charla). En este sentido, puedo contar una experiencia personal notablemente explícita. En una ocasión tuve la oportunidad, junto a un amigo, de probar un proyecto de simulador de combate real. Tras un extenso tiempo de vuelo insulso en busca de mi contrincante, todo el contacto que tuvimos quedó reducido a un supersónico encuentro. El avión de mi amigo pasó por encima del mío sin que me diera casi tiempo a verlo; despues, volvimos al vuelo insulso. Evidentemente, eso es real, pero en modo alguno divertido. El público quiere tener un acceso rápido y sencillo al enemigo, manteniendo las dosis justas de realismo.

"Los videojuegos tienen que ofrecer lo único que es verdaderamente importante: diversión"

– Para terminar ¿puede adelantarnos algún proyecto de futuro de AM3?

– Evidentemente proyectos existen muchos. Sin embargo, no vamos a adelantar nada hasta que *Manx TT* esté completamente terminado y listo para ser jugado.



GANADORES DEL CONCURSO

"CONSIGUE TU CONSOLA DE ÚLTIMA GENERACIÓN"

SONY PLAYSTATION :
Francisco Javier Bocanegra Sánchez (Sevilla)

SEGA SATURN :
Jaime Arenales Rodríguez (Valladolid))

NEO GEO CD :
Abraham Ortega Hernández (Albacete)

CD-i PHILIPS:
Francisco Javier Ocón Luengo (Huelva)

GOLDSTAR 3DO :
Ricardo Bustamante García (Madrid)

JAGUAR :
Carlos García López (Reus-Tarragona)

Tarifas de Publicidad

Contactar con...

Usue Aburto (Jefe de Publicidad)
Felipe Morano



C/ Torres Quevedo, 1
Parque Tecnológico de Madrid (PTM)
28760 Tres Cantos (Madrid)
Tel: (91) 803 21 42

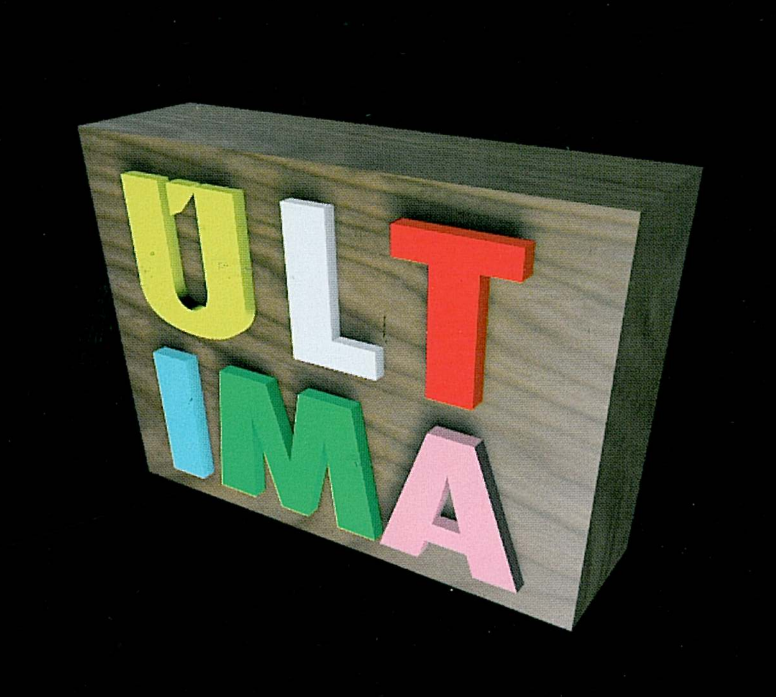
Tarifas

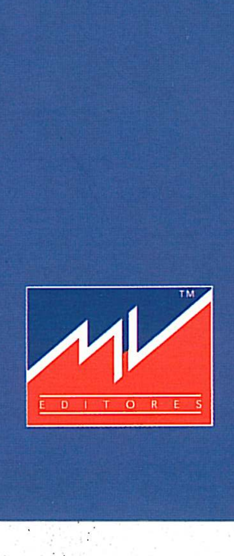
Página	500.000 pts.
Media Página	325.000 pts.
Columna	175.000 pts.
Cuarto de Página	175.000 pts.
Módulo	25.000 pts.

NÚMEROS ATRASADOS

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA Y TE FALTA ALGÚN EJEMPLAR DE LA REVISTA, NO DUDES EN PONERTE EN CONTACTO CON NOSOTROS EN EL TELÉFONO (91) 803 21 42, DONDE ATENDEREMOS A TUS PETICIONES.


ULTIMA


ÚLT
IMA


EDITORES